AGB-AE7P-NEIU

GAME BOY ADVANCE™

INSTRUCTION BOOKLET
MANUAL DE INSTRUCCIONES
MANUALE DI ISTRUZIONI

Art.-Nr. 1523282 M · 06.04/Ing. [0404/EIU/AGB]

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.

IMPORTANT: Please carefully read the separate Consumer Information and Precautions booklet included with this product before using your Game Boy Advance™, Game Pak, or accessory. The booklet also contains important warranty and hotline information.

IMPORTANTE: lee con atención el manual de precauciones e información al consumidor que se incluye con este producto antes de utilizar la consola, un cartucho o un accesorio Nintendo®. El manual también contiene información importante sobre la garantía y la línea de atención al cliente.

IMPORTANTE: Prima di utilizzare il Game Boy Advance™, le cassette di gioco o gli accessori, leggere attentamente il Libretto di Avvertenze e Precauzioni per i Consumatori accluso. Il libretto contiene anche importanti indicazioni sulla garanzia, l'assistenza e il servizio informazioni.

Thank you for selecting the FIRE EMBLEM™ Game Pak for the Nintendo® Game Boy Advance™ System.

Please read this instruction booklet thoroughly to ensure maximum enjoyment of your new game. Always save this book for future reference.

Lee el manual de instrucciones en su totalidad para poder disfrutar al máximo de tu nuevo juego. Por favor, guárdalo como referencia.

Leggere attentamente questo manuale di istruzioni per poter trarre il massimo divertimento dal gioco. Conservarlo come riferimento.

© 2003–2004 NINTENDO / INTELLIGENT SYSTEMS.
TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 2004 NINTENDO.

CONTENTS

English 4
Español 34
Italiano 64

Table of Contents

Controls 5
Introduction 6
- Getting Started 6
- Saving 7
- Basic Rules 8
- Issuing Commands 9

Detailed Information 11
- Units 11
- Unit Status 12
- Unit Commands 16

Battle Information 21
- Map Menu 21
- Items 24
- Combat Preparation 26
- Link Arena 28

Linking Instructions 32

THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY ADVANCE GAME LINK™ CABLE (Model No.: AGB-005).

Controls

This section explains the basic functions of the Game Boy Advance™ buttons.

L Button

- Move cursor to a unit that has not yet received commands

✚ Control Pad

- Move cursor
- Select menu items
- Move units

R Button

- View unit status
  (Use on the map when the cursor is on a unit.)
- Display HELP
  (Use the ✚ Control Pad to select commands you want to see explanations for.)

START

- Start game
- Skip conversations and opening demo scenes
- Display overview map

A Button

- Confirm selections
- Open **Map Menu**
  (Use on the map when the cursor is not on a unit.)

SELECT

- Open the **Check Map Menu**. (Or open the **Map Menu** of the **Preparations Screen**.)
- Turn **Info Window** on or off

Info Window

B Button

- Cancel selections
- Return to previous page
- Close window
- Speed up cursor
  (Use on the **Map Screen**.
  Hold and press the B Button and move with the ✚ Control Pad.)

Press START, SELECT, and the A and B Buttons at the same time to reset the game.

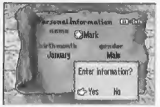
Introduction

Getting Started

Starting a New Game

Insert your FIRE EMBLEM™ Game Pak into your Game Boy Advance and turn the power ON. Now choose one of the three languages: ENGLISH, DEUTSCH (German) or FRANÇAIS (French). Use the ✚ Control Pad to move the cursor to one of these options and press the A Button. The **Language Selection Screen** will be displayed each time you turn your Game Boy Advance System ON. Please repeat the steps for selecting a language as described above. After selecting the language, the opening demo scene starts. Press START or the A Button anytime during the demo to bring up the **Title Screen**. Press START to bring up the menu. Select NEW GAME and press the A Button. Finally select an empty save slot (it should say NO DATA) and press the A Button to start the game.

Tactician (Player) Settings



Before you begin, you will need to set up your tactician's information. If you want to input your own data, select YES and press the A Button to confirm. Then, enter your NAME, BIRTH MONTH, and GENDER. Press START when you have finished.

Continuing a Game

If you already have saved game data, you will see the following options:

- **RESUME CHAPTER:** Continue a game mid-chapter.
- **RESTART CHAPTER:** Start from the beginning of a chapter.
- **COPY DATA:** Copy an existing saved game (this only appears if you have an empty save slot).
- **ERASE DATA:** Delete an existing saved game.
- **NEW GAME:** Start the game from the beginning. (This only appears if you have at least one empty save slot.)
- **EXTRAS:** Many fun things are waiting for you here!

Saving

Saving Your Game

There are two places you can save your game: after finishing a chapter and on the **Preparations Screen**.

After Finishing a Chapter

Once you finish a chapter, you will have the option to save your game. Select the slot to which you want to save and press the A Button. If you are overwriting a save slot, select SAVE to save your game and QUIT to continue your game without saving.

On the Preparations Screen

Select SAVE on the **Preparations Screen**, and then follow the instructions above.

As long as you don't save over a chapter's save data, you can replay that chapter as many times as you like.

Saving Mid-chapter

You can save your game in the middle of a battle by selecting SUSPEND from the **Map Menu**. Suspending your game returns you to the **Title Screen**. To resume a suspended game, select RESUME CHAPTER from the **Main Menu**.

About Suspend Data

- Once you resume a chapter, the suspend data is lost. You cannot begin a chapter from the same point over and over again.
- If you choose RESTART CHAPTER or NEW GAME the suspend data is overwritten and lost.
- If you turn the power OFF during a battle, the chapter will be suspended automatically.

WARNING: Your save data may become corrupted if you turn the power OFF while the game is saving.

Basic Rules

Game Flow

The game is divided into chapters, each of which must be cleared in order to proceed. Each chapter begins with a conversation and then moves on to the battle.

Unit Types

Characters appearing on maps are referred to as units. All units are either blue (yours), red (enemies), or green (other). Gray units are those that have already moved for that turn. You control the units in your army as the group's tactician. All other units are moved by the CPU.

About Turns

The player and the enemy alternate taking turn to move their units. If new allied units appear on a map, they cannot move until the enemy has completed its turn.

Typically, units can move only once per turn.

Clearing Chapters

Each chapter consists of one map that must be cleared by fulfilling specific objectives. Maps may require you to defeat all enemies, seize castle gates, or perform other tasks. Complete the objective to move to the next chapter.

Unit Casualties and Game Over

Unit Casualties

If a unit's Hit Points (HP) are reduced to 0, then the unit is removed from the map.

Game Over

If a lord's (Lyn, Eliwood, Hector) HP reaches 0, or if you fail to complete a chapter's objective, your game ends, and you will need to try that chapter again.

Issuing Commands

The following section explains how to move units on map screens and battle the enemy.

1. Select

Use the ✚ Control Pad to move the cursor on a unit. Press the A Button to select that unit. By pressing the A Button, you will also see the unit's movement range.

2. Move

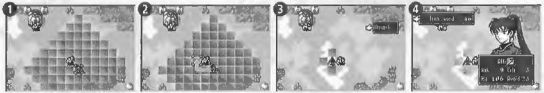
Choose where you want to move the unit with the ✚ Control Pad. Press the A Button to move.

3. Attack

After a unit moves, the **Command Menu** will appear. Select ATTACK with the ✚ Control Pad, and press the A Button to confirm.

4. Equip Weapons and Items

Use the ✚ Control Pad to equip a weapon, use or discard an item after opening the **Item Menu** via the **Command Menu**. Confirm your choice by pressing the A Button.



5. Check Combat Information

See how well your unit matches up to your foe using the combat information in this window.

6. Start Combat

You can set the combat animations to take place with or without backgrounds or you can turn the animation OFF (see page 22).

7. Finish Combat

Units receive Experience Points after fighting.

8. End the Turn

After you issue commands to all of your units, your turn automatically ends, and the enemy turn begins. To end your turn before moving all of your units, select END from the **Map Menu**.

Each chapter is a set of turns that progress as above.

Movement and Attack Ranges

Movement and Possible Attack Range

The maximum number of spaces each unit can move and/or attack. Movement range is displayed in blue, and attack range is in red. The areas you can affect with staves are in green. You can view movement and attack ranges for any unit on-screen, whether it's your own, the enemy's, or neutral.

Second Movement

Units riding on pegasus-, wyvern- or horseback have the ability to move, perform actions such as RESCUE or TRADE, and then, if the unit hasn't moved its full range, finish moving the rest of its movement range.

Terrain and Weather

Woods and mountains can reduce your movement range. On some maps, it may rain or snow for a few turns. While it is raining or snowing, all units' movement ranges are reduced.

Detailed Information

Units

Unit Growth

Units gain Experience Points (EXP) by engaging in combat and using magic. Units gain new levels every 100 EXP. When a unit's level increases, so do that unit's strength and skill ratings, making the unit more powerful. Units can reach a maximum of level 20.

Changing Classes

Almost all units can change to higher classes once they meet certain conditions. Changing class increases units abilities.

Example: Cavaliers become Paladins.

Regaining Hit Points

There are four ways that injured units can regain HP:

1. Move units onto fortresses, gates, castle gates, or thrones.

Units waiting on any of these locations heal a few HP at the beginning of your turn.

Fortress

2. Use vulneraries or elixirs.

Using a VULNERARY restores 10 HP; using an ELIXIR restores all HP.

3. Receive the healing power of a magic staff.

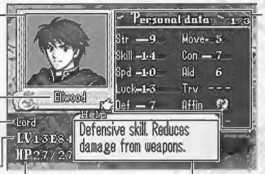
Clerics, Bishops, and Troubadours can all use staves. The number of HP a player receives from one of these depends on the unit wielding the staff and the type of staff being used.

4. Attack an enemy unit with NOSFERATU.

This spell returns HP to the spell caster equal to the amount of damage it does to an enemy unit.

Unit Status

To view information on an individual unit, place the cursor on that unit and press the R Button.



Unit portrait
Main character portraits appear here. (All other units will have generic class illustrations.)

Unit name

Unit type

Current level and Experience Points

Current HP / Max HP

Character data (Three pages total)

Page 1: PERSONAL DATA
Page 2: ITEMS
Page 3: WEAPON AND SUPPORT LEVEL

Help Window
Place the cursor on an item or command and press the R Button to receive a simple explanation of that item or command.

Status-screen controls

Press ◀ or ▶ on the ✚ Control Pad to change pages.

Press ▲ or ▼ on the ✚ Control Pad to change units.

Press the R Button to show or hide the **Help Window**.

(Use the ✚ Control Pad to select items to view.)

Page 1: PERSONAL DATA

View information on a unit's abilities here. The numbers vary depending on the unit, the class, and the abilities themselves. The abilities increase as the unit changes levels or class.

- **STR (Strength):** The unit's physical strength.
- **MAG (Magical Power):** The unit's magical strength. The range of some staves change based on the unit's magic power.
- **SKILL:** The unit's ability to use weapons and magic tomes.
- **SPD (Speed):** The unit's speed.
- **LUCK:** The unit's luck.
- **DEF (Defense):** The unit's defensive skill.
- **RES (Resistance):** The unit's ability to resist damage from magical attacks.
- **MOVE (Movement):** The maximum distance the unit can move in one turn.
- **CON (Constitution):** The unit's physical size. The larger this number is, the less effect carrying heavy weapons, magic tomes, and items has on combat.
- **AID:** This is the maximum constitution of other units that this unit can rescue.
- **TRV (Traveller):** The name of the unit being carried or the carrier himself.
- **AFFIN (Affinity):** The unit's elemental affinity, which affects support bonuses.
- **COND (Condition):** The unit's current condition.

  POISON: The unit's HP drops slightly each turn. Cure with an ANTITOXIN.

  SLEEP: The unit is unable to move.

  BERSERK: The unit attacks any nearby units, whether they are friend or foe. The unit cannot perform actions like TRADE or RESCUE.

  SILENCE: The unit cannot use magic tomes or staves.

To restore a unit to normal condition, either wait until the effect wears off or use a RESTORE staff.

Page 2: ITEMS

Here, you can check what items and weapons a unit is carrying. Equipped items and magic tomes have an E displayed next to their number of uses.

Press the R Button to view item data.

See page 24 for more information on item usage.

Combat Ability

- **ATK (Attack):** The unit's attack strength. A unit's attack strength can be affected by support bonuses.
- **HIT (Hit Percentage):** The base percentage chance that the unit will hit the enemy with the equipped weapon or magic tome. This varies depending on weather and terrain. The unit's SKILL affects HIT, so this value will be higher than the weapon, staff, or tome's base HIT percentage.
- **RNG (Range):** The maximum distance from which this unit can attack an enemy. See page 19 for more details. If the attack range is 2, this unit can attack enemies one space away, but not enemies in adjacent spaces.
- **CRIT (Critical Hit Percentage):** The percentage chance of landing a critical hit. Critical hits do three times more damage than normal blows.
- **AVOID:** The percentage chance that the unit will dodge enemy strikes.

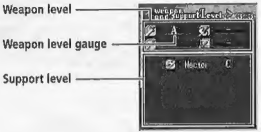
Item Data

See page 24 for more information.

You can check item data by opening the **Help Window**. Use this to check the abilities of weapons, staves, and magic tomes. Compare the level of a weapon with the unit's weapon level to see if the unit can use that weapon.

Page 3: WEAPON AND SUPPORT LEVEL

On this page, you can view your character's skill level with different weapons, as well as its support level with different units.



Affinity Icons

Weapon Level

Weapons, magic tomes, and staves usable by units are divided into eight affinity groups. Each group has a weapon level attached to it.

LOW E → D → C → B → A → S HIGH

Weapon level corresponds to the types of weapons, magic tomes, and staves units can use. The higher the weapon level, the more powerful the weapon that unit can use. Weapon levels increase after units have used a weapon, magic tome, or staff a certain number of times. The bar behind the weapon level shows how close the unit is to increasing that weapon level.

- Weapon levels for units that have not changed classes yet cannot go above A.
- Once a unit reaches level S in one weapon type, all other weapons will stop at level A.

Support Level

This displays the names, affinities, and support levels of all units on the battlefield who can support the unit whose status you're checking.

The higher the support level between units, the higher the support benefits those units can receive during combat. Support levels increase when units talk. Improve the relationships between units by having them support one another.

Unit Commands

After you move a unit, a **Command Menu** appears. Use this to issue additional orders to your units.

HELP!

Place the cursor on a command and press the R Button to view a simple explanation of that command.

- **ATTACK:** Order a unit to attack any enemy within its attack range. Whatever weapon or magic tome you use to attack becomes that unit's equipped item. See page 19.
- **STAFF:** Use a magic staff. (Staff-wielders only.)
- **ITEM:** Equip, use, or discard items. You can equip or discard items repeatedly in a single turn. Units can move or attack after performing these actions. Items that cannot currently be used or equipped will be displayed in darker font.
- **STEAL:** Steal items – not including weapons, magic tomes, and staves – from units in adjacent spaces. (Thieves only.) A unit can only steal one item per turn.
- **WAIT:** Order unit to wait. Waiting ends that unit's turn.

- **TRADE:** Swap items with another unit in an adjacent space. Once you've selected the unit with whom to trade, both units' items will be displayed. Use the cursor to select the items and press the A Button to trade. Press the B Button to exit the **Trading Screen.** If you want to trade with a unit that has been rescued, place the cursor over the rescuing unit.

- **MERCH:** Send items to or receive them from the merchant travelling with your army when units are in spaces adjacent to the merchant. You can send up to 100 items to your merchant for safekeeping.
- **RESCUE:** Carry and protect an allied unit from an adjacent square. The rescuing unit must have an AID number that is higher than the CONSTITUTION of the unit being rescued. (A rescuer will carry that unit until you choose to set it down again.) The SPEED and SKILL of a unit carrying another unit is reduced by half. Units can only rescue one unit at a time. Units that are rescued and being carried cannot be attacked. If a unit is defeated while it is carrying a rescued unit, that unit will be dropped into an adjacent space.

Rescue mark

- **DROP:** Place a rescued unit in adjacent spaces. (Units that have been dropped cannot perform any actions until the next turn.) Units can only be dropped into spaces they can normally traverse.
- **TAKE:** Receive a rescued unit (one being carried by another unit) from a unit in an adjacent space. (NOTE: you can only do this if the unit receiving the rescued unit is not already carrying another unit.) Units can only be dropped into spaces they can normally traverse.
- **GIVE:** Give a unit being carried to units in an adjacent space. (NOTE: you can only do this if the unit receiving the rescued unit is not already carrying another unit.)
- **DANCE/PLAY:** Bards and Dancers can revitalise adjacent units who have already moved. Those units can then move one more time during the same turn. (There maybe other benefits as well.)

Commands for Use in Specific Conditions

- **TALK:** Use this to speak to adjacent units. You can sometimes talk to units from enemy armies.
- **SUPPORT:** Speak to a unit in an adjacent space. See page 15. Support levels increase each time a support conversation occurs.

Commands for Use in Specific Locations

- **VISIT:** Use this to visit houses and villages. Villages can only be visited once and razed by certain enemy types.

  > Visiting villages and houses can be helpful. Be sure to drop in and say hello!

- **ARMORY:** Enter an armory to buy or sell weapons.
- **VENDOR:** Enter a shop to buy or sell items. A unit cannot buy items or weapons if you do not have your merchant on the field and your unit cannot carry any more items or weapons. If the merchant is on the battlefield, you can choose to send purchases to the merchant.
- **ARENA:** Enter the arena and battle for money. First, you choose how much money to wager. Then, battle with the weapons your unit is given. If your unit wins, you get prize money and Experience Points. If your unit loses, you lose your wager, and the unit disappears from the map. The combat ends when one of the fighters loses all of its HP. You can surrender and exit the arena by pressing the B Button. If you surrender, you still lose your wager.
- **DOOR:** Open a door, but only if the unit adjacent to the door is carrying door keys or a LOCKPICK set. Doors can be opened from afar with an UNLOCK staff.

- **CHEST:** Open a chest, but only if the unit standing on the chest is carrying chest keys or lockpicks. (Only thieves can use lockpicks.)
- **SEIZE:** Take control of castle gates and thrones.

Attack

Types of Attacks

- **Direct Combat (swords, lances, axes, etc.): Range = 1**
  Direct-combat weapons and magic tomes can attack enemy units in adjacent spaces.
  Units engaging in direct combat can be counterattacked.
- **Indirect Combat (bows, magic tomes, etc.): Range = 2**
  Indirect-combat weapons and magic tomes can attack enemy units at least one space away.
  If the enemy units are equipped with indirect-combat weapons or magic tomes, units engaging in indirect combat can be counterattacked.

  Some weapons can be used for both direct and indirect combat.
- **Long-Range Combat (bows, etc.): Range = 3+**
  Long-range weapons can attack enemies two or more spaces away. Units attacking at long-range can only be counterattacked if enemy units are using long-range weapons. The following weapons are capable of long-range attacks: BALLISTAE, which can only be used by archers and snipers, special magic tomes with attack ranges of three or more, and longbows.

Combat Information Window

The information here only appears once you've chosen which weapons you will use in a unit's attack. This should help you predict how an attack will turn out.

▲ Advantageous weapon ▼ Disadvantageous weapon

See page 25.

- **HP:** Hit Points
- **MT (Might):** The amount of damage the weapon will deal. (x2 for 2 attacks in one turn.)
- **HIT (Hit Percentage):** The percentage chance your attack will hit the enemy.
- **CRIT (Critical Hit):** The percentage chance of landing a critical hit.

Combat Screen Window

This window summarizes the combat information from the **Combat Information Window**. (Animation Settings: 1 or 2)

- **HIT:** The percentage chance your attack will hit the enemy.
- **DMG:** The damage your attack will deal.
- **CRT:** The percentage chance of landing a critical hit.

Map Menu

On the map, place the cursor onto an unoccupied space or a space containing a unit that has already moved and press the A Button to display the **Map Menu**. The **Map Menu** contains many essential commands.

UNIT

View information on all your units on the battlefield.

- Switch pages. (There are 6 pages in total.)
  Use ◀ and ▶ on the ✚ Control Pad (when the blinking bar is on-screen).
  1. CHARACTER
  2. FIGHTING SKILL
  3. EQUIPMENT
  4. PERSONAL DATA
  5. WEAPON LEVEL
  6. SUPPORT CHANCE
- List units from highest to lowest in all categories.
  Move the blinking bar to the top of the list, and it becomes a finger cursor. Use this to select data. Press the A Button to reorder the units to match the category selected.
- Unit-status display.
  Place the blinking bar on a unit and press the R Button.
- Place the cursor on a unit displayed on the **Map Screen**.
  Place the blinking bar on a unit and press the A Button.

STATUS

View the chapter name, chapter goal (victory conditions), number of turns, funds, information on your units and the enemy units, and other battle-related information.

OPTIONS

Change game settings. (Use ◀ ▶ on the ✚ Control Pad to alter game settings.) Press the B Button when finished to return to the previous screen.

ANIMATION:
Select between 4 different animation settings.

1: Show animations without backgrounds.
2: Show animations with backgrounds
OFF: Turn combat animations off
SOLO: Set combat animations for each unit individually.

Press the A Button to see a list of your units. Select the unit whose animations you want to change, and use the A Button to change it. Press the B Button to return to the previous screen.

GAME SPEED:
Set the movement speed of all units on screen.

TEXT SPEED:
Set the speed at which messages are displayed.

TERRAIN:
Turn the terrain information window ON or OFF

UNIT:
Change the unit window display to PANEL, BURST, or OFF.

COMBAT:
Set the display of the **Combat Information Window** to STRAT, DETAIL, or OFF.

SHOW OBJECTIVE:
Turn the window explaining each chapter's mission ON or OFF

CONTROLLER:
Turn the **Control Window**, which explains game rules and controls, ON or OFF.

SUBTITLE HELP:
Turn the scrolling command explanations ON or OFF.

AUTOCURSOR:
Place the cursor automatically on the main character at the start of each turn. If this is OFF, the cursor moves to the unit that moved last on the previous turn

AUTOEND TURNS:
Set turn to end automatically. Deactivate by choosing OFF.

MUSIC:
Turn the background music ON or OFF.

SOUND EFFECTS:
Turn sound effects ON or OFF.

WINDOW COLOR:
Select the background color for all windows. There are four colours to choose from.

SUSPEND

Save a game mid-chapter. See page 7 for more information on Saving.

END

Finish your turn. The enemy takes its turn immediately when you choose this.

Number of Times Items Can Be Used

All items have a set number of times they can be used. Once you reach that number, the item vanishes. Be sure to check item durability and usage on the **Status Screen**.

Reduction in Item Usage Numbers

Weapon durability drops each time your weapon strikes an enemy unit. Magic tomes and ballistae usage numbers drop each time they are used, regardless of whether the enemy is hit or not.

Getting New Items and Weapons

Be sure to purchase new items and weapons when you see shops and armories.

Item Data

Press the R Button on an **Item Screen** to view details on items. This information is called item data. These numbers relate to weapons and magic tomes.

Weapon Level: The level and attributes of the weapon, magic tome, or staff.

RNG (Range): The effective range of the weapon, magic tome, or staff.

WT (Weight): The weight of the weapon, magic tome, or staff. If this exceeds the unit's constitution, then that unit's attack and dodge speeds are reduced.

MT (Might): The attack strength of the weapon or magic tome.

HIT (Hit Percentage): The percentage chance your weapon or magic tome will hit the enemy.

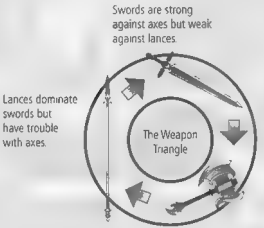
CRIT (Critical Hit): The percentage chance your weapon or magic tome will strike a critical blow.

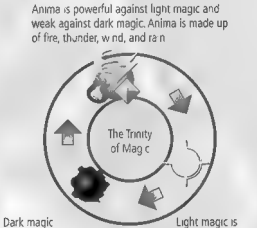
Items and Specific Enemy Types

Listed within the item data are units against which the weapons and magic tomes are most effective. When combating these units, the weapons and magic tomes do more damage than normal. Use this to your advantage.

The Weapon Triangle and the Trinity of Magic

The weapon triangle and the trinity of magic refers to the attributes of weapons and magic and their affinity with one another. Strong and weak affinities affect hit percentages and attacks. If you send a unit equipped with a sword out to attack an axe-wielding enemy, your attack and hit percentage numbers will go up, and the enemy's will go down. These numbers appear in the **Combat Information Window** (see page 20), so be sure to take a look at how the weapon triangle and the trinity of magic affect them when you go into combat.





Combat Preparation

As you progress through the game you will start using more preparation before battles. Here, you can make sure your army is ready to face the enemy. Press START on this screen to move straight on to the field of battle.

Preparations Screen

Selecting Units

You can choose which units to take into combat to support your main characters. (Selected units are in colour, non-selected units are in gray. The number of units you can field varies from chapter to chapter.) Press the A Button to select and deselect units. You can also press SELECT to choose units from the unit list.

Managing Items

You can trade items between units, and you can use a merchant to transport or buy items. Once you select a unit, a **Command Menu** will appear.

TRD (Trade): Trade items with other units.

USE: Use an item.

TRNSFR (Merchant): Give items to or take items from your merchant.

LIST: Display all units' and merchant's items. (Items a unit cannot use are displayed in gray.)

SELL: Sell your items.

GIVE ALL: Send all items from the selected unit to your merchant.

TRNSFR, SELL, and GIVE ALL are only available if you have befriended Merlinus and made him a member of your party.

Results and Fortune-telling

Come here to check your army's combat scores and to receive strategic hints (This is not available in the tutorial.)

- **RANK:** Review your current battle performance. (The number of ★s indicates your tactician's levels in each category.)
- **TACTICIAN:** View tactician information.
- **AUGURY:** Receive valuable strategic hints on what weapons and strategies to use in the next battle. (Sometimes, this service costs money.)
- **READING:** Review support levels between units. You cannot do this if a certain character is not available.

Moving to the Map

Part of preparing for combat means inspecting the upcoming map. You can take a look at enemy unit placement and even change the starting positions of your own units.

- **VIEW MAP:** View the map, check the enemy units, and confirm the locations of armories and shops. (Press SELECT to go back to the menu.)
- **FORMATION:** Switch the positions of deployed units (other than the main characters).
- **OPTIONS:** This is the same as choosing OPTIONS on the **Map Menu**
- **SAVE:** This is the same as the SAVE option on the **Preparations Screen**.

Saving

Save your game data after you've selected units and managed items. (This is just like saving normally.) See page 7 for more information on saving.

Link Arena

You can use the units you've trained and battle with up to three friends in the LINK ARENA. All participants must select EXTRAS from the **Main Menu**, and then choose LINK ARENA to view the **Link Menu** Set the options you want to use and continue.

You will not be able to choose LINK ARENA until you have saved data from a completed chapter.

When playing LINK ARENA the first time, you must choose EDIT TEAMS to build a team.

Creating a Team

Use the **Setup Screen** to prepare for LINK ARENA combat. If you're playing for the first time, you'll need to create your team from the BUILD TEAM option.

BUILD TEAM

Create a team from your saved game data. Select NO DATA with the cursor and press the A Button to confirm. On the **Saved-Data Select Screen**, choose a saved file to use and confirm your choice to move to the **Preparations Screen**.

- **PICK UNITS:** Select the units you want to use in the same manner you select units for a standard mission. Press START when you're finished to display the **Name Entry Screen**. After you name your team, select OK! and press the A Button to confirm.

- **TRADE:** USE, TRD (trade), and manage items just like when you are preparing for a standard mission.
- **CANCEL:** Return to the **Saved-Data Select Screen**.
- **UNIT LIST:** View all the units you've selected, just like unit selection on the **Map Menu**.
- **SWAP:** Change the position of teams on the team list.
- **DISBAND:** Delete any saved team.
- **LINK MENU:** Return to the **Link Arena Menu**.

PRACTICE

Come here to practice against the computer in LINK ARENA combat.

- The computer will use a team you created.
- The computer will control all teams not controlled by you.
- To surrender, press START and then choose YES.

Change the number of teams you want to fight on the **Link Arena Menu** by changing the PRACTICE setting. Select the number of teams and confirm this choice with the A Button. Next, select the team you want to send to the LINK ARENA from the list to the right of the screen. Select your opponent's team in the same manner. Then, press START to go to the LINK ARENA.

LINKED BATTLE

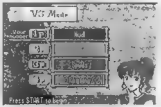
The LINKED BATTLE is a **Battle Mode** for two to four players. On the **Vs. Mode Screen**, set your options and continue.

Before beginning VS. MODE, connect the proper number of Game Boy Advance systems using Game Boy Advance Game Link cables. See page 32.

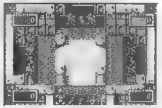
VS. TEAM

Select the teams to battle and begin an Arena Vs. Mode match. Once players select their teams and confirm those choices, the **Link Screen** will appear. Player 1 will check to see that all team names are displayed, and then press START.

If not all participants' names are displayed, check the cable connections and start the process again.



The player who goes first is chosen randomly. Shortly thereafter, the **Arena Screen** appears on all players' systems. Each player's team appears at the bottom of his or her game system.



If a Linking Error Occurs

If there is an error in the linking process, the **Error Screen** will display. Check the Game Boy Advance Game Link cable connections and begin game setup again.

How to Play Vs. Mode Games

Versus matches proceed counterclockwise from the player going first. First, place the cursor on the unit you want to attack with first. Next, choose an opponent's unit to attack. Once you select the weapon you're going to fight with, the combat begins. To surrender, press START and then choose YES.

Notes on Vs. Mode

Units that lose all of their HP will vanish from the screen. This does not affect any player's save data. Units do not gain EXP from any VS. MODE battle.

Vs. Results

Teams gain points for each battle. Points are awarded first to the team that survives to the end. Press the A Button to return to the **Link Menu**.

UNIT LIST: This is the same as the unit list elsewhere.

LINK MENU: Return to the **Link Menu**.

BATTLE DATA

Here, your teams are listed from first to last based the number of points they got in one battle

RULE SETTINGS

Set up or change the LINK ARENA rules. Use ▲ and ▼ on the ✚ Control Pad to select menu items, and then set those items with ◀ and ▶ on the ✚ Control Pad.

HIDE UNITS: Opponents cannot see your units if this is turned ON

VICTORY COND: Victory condit ons determine how you win, either by surviving (SURVIVAL) the battle or by earning the most points (POINT).

AUTOWEAPON: Weapons are selected automatically.

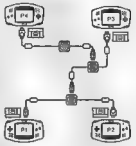
Linking Instructions

Necessary Equipment

Game Boy Advance systems: .....One per player
Game Paks:.....One per player
Game Boy Advance Game Link cables: .....Two players: One cable
.....Three players: Two cables
.....Four players: Three cables

Linking Instructions

1. *Make sure that the Power Switches on all of the game systems are turned OFF, then insert the Game Paks into the individual Game Pak slots.*
2. *Connect the Game Boy Advance Game Link cables and plug them into the External Extension Connector (EXT) on each of the game systems.*
3. *Turn the Power Switch on each game system ON.*
4. *Now follow the control explanations for each game mode.*



- *When playing with only two or three players, do not connect any game systems that will not be used.*
- *The player who plugs the small, purple connector into his or her Game Boy Advance will be Player 1.*

Consult the diagram when connecting Game Boy Advance Game Link cables to Game Boy Advance systems. (Note that the small connector is purple and the large connector is gray.)

Troubleshooting

You may experience malfunctions or be unable to transfer game data in any of the following situations:

- *When you are using any cables other than Game Boy Advance Game Link cables.*
- *When any Game Boy Advance Game Link cable is not fully inserted into any game system.*
- *When any Game Boy Advance Game Link cable is removed during the transfer of data.*
- *When any Game Boy Advance Game Link cable is incorrectly connected to any game system.*
- *When more than four Game Boy Advance game systems are linked.*

The PEGI age rating system:

Age rating categories:

Note: There are some local variations!

Content descriptors:

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system visit:

http://www.pegi.info

Índice

Controles 35
Introducción 36
Preparativos para jugar 36
Guardar 37
Reglas elementales 38
Órdenes 39
Información detallada 41
Unidades 41
Estado de la unidad 42
Órdenes para las unidades 46
Información sobre la batalla 51
Menú del mapa 51
Objetos 54
Preparativos para la batalla 56
Varios jugadores 58
Instrucciones para conectar varias consolas 62

ESTE CARTUCHO INCLUYE UN MODO MULTIJUGADOR QUE REQUIERE UN CABLE GAME LINK™ DE GAME BOY ADVANCE (Model No.: AGB-005).

Controles

En esta sección se explican las funciones de los botones de la consola Game Boy Advance™

Botón L

- Mover el cursor a una unidad que aún no haya recibido instrucciones.

✚ Panel de Control

- Mover el cursor.
- Seleccionar elementos en los menús.
- Seleccionar destino de las unidades.

Botón R

- Consultar información sobre las unidades (cuando el cursor se encuentra sobre una unidad).
- Mostrar los mensajes de ayuda (usa el ✚ Panel de Control para seleccionar el elemento cuya explicación quieras ver)

START

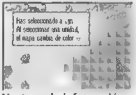
- Comenzar a jugar
- Omitir conversaciones y pantallas introductorias.
- Mostrar mapa general.

Botón A

- Confirmar una selección
- Abrir el **menú del mapa** (cuando el cursor no esté sobre una unidad que pueda moverse en el turno).

SELECT

- Abrir el **menú del mapa** (en la fase de preparación).
- Mostrar u ocultar la **ventana de información**



Ventana de información

Botón B

- Cancelar una selección.
- Volver a la página anterior.
- Cerrar ventana
- Acelerar la velocidad del cursor (solo funciona en la **pantalla del mapa**): mantén pulsado el Botón B y mueve el ✚ Panel de Control.

Pulsa simultáneamente START, SELECT y los Botones A y B para reiniciar el juego.

Preparativos para jugar

Empezar una partida nueva

Inserta el cartucho de FIRE EMBLEM™ en la consola Game Boy Advance y enciéndela (ON). Elige un idioma: (ENGLISH [inglés], ESPAÑOL o ITALIANO) moviendo el cursor con el ✚ Pane de Control y pulsando el Botón A. La **pantalla de selección de idioma** se mostrará cada vez que enciendas la consola (ON). Repite siempre el procedimiento explicado antes. Tras seleccionar el idioma, se verá la introducción.
Pulsa el Botón START para abrir el **menú principal**. Selecciona PARTIDA NUEVA, pulsa el Botón A, selecciona un archivo vacío («NO HAY DATOS») y pulsa el Botón A otra vez para comenzar a jugar.

Datos del estratega (jugador)

Antes de empezar, tendrás que rellenar cierta información concerniente al estratega. Si quieres introducir tus propios datos, selecciona SÍ y pulsa el Botón A para confirmar. A continuación, introduce tu NOMBRE, MES DE NACIMIENTO y SEXO.
Pulsa START cuando hayas acabado.

Reanudar una partida

Si has guardado ya alguna partida anteriormente, verás las siguientes opciones:

- **REANUDAR CAPÍTULO:** continuar un capítulo inacabado.
- **RECOMENZAR CAPÍTULO:** volver a empezar un capítulo.
- **COPIAR DATOS:** copiar los datos de una partida guardada anteriormente (esta opción solo será visible si hay al menos un espacio libre).
- **BORRAR DATOS:** borrar los datos de una partida guardada anteriormente.
- **PARTIDA NUEVA:** empezar desde el principio del juego (esta opción solo será visible si hay al menos un espacio libre).
- **MÁS:** ya verás la de sorpresas que te depara esta opción…

Guardar

Guardar una partida

Es posible guardar la partida en dos momentos: después de acabar un capítulo y en la **pantalla de preparación**.

Después de acabar un capítulo

Cuando termines un capítulo, se te ofrecerá la oportunidad de grabar la partida. Selecciona el espacio donde quieras almacenar los datos y pulsa el Botón A. Si sobrescribes datos anteriores, selecciona GUARDAR para confirmar la acción o SALIR para abandonar la pantalla sin guardar

En la pantalla de preparación

Selecciona GUARDAR en la **pantalla de preparación** y sigue las instrucciones del apartado anterior.

Mientras no sobrescribas una partida guardada, podrás repetir el capítulo correspondiente tantas veces como quieras.

Guardar un capítulo inacabado

Para guardar un capítulo que no hayas terminado aún, selecciona INTERRU. (interrumpir) en el **menú del mapa**. Al interrumpir una partida se abre la **pantalla del título**. Para reanudar una partida interrumpida, selecciona REANUDAR CAPÍTULO en el **menú principal**.

Acerca de la reanudación de partidas

- Al reanudar un capítulo se pierden los datos guardados hasta entonces para dicho capítulo; no es posible retomar una batalla en el mismo punto una y otra vez.
- Si seleccionas RECOMENZAR CAPÍTULO o PARTIDA NUEVA, los datos de la reanudación serán sobrescritos y se perderán.
- Si apagas la consola (OFF) durante el transcurso de una batalla, el capítulo se interrumpirá automáticamente

ATENCIÓN. los datos de la partida podrían corromperse si apagas la consola (OFF) mientras el juego esté guardando.

Reglas elementales

Transcurso del juego

El juego se divide en capítulos que se van completando sucesivamente. Todos ellos van precedidos de una conversación que da paso a la batalla.

Tipos de unidades

Los personajes visibles en el mapa se denominan «unidades». Estas son de color azul (las tuyas), rojo (los enemigos) o verdes (otros personajes). Las que aparecen en gris ya han agotado el turno correspondiente. En calidad de estratega, dirige a las unidades de tu ejército. La consola controlará al resto.

Turnos

El jugador y los enemigos mueven sus unidades en turnos alternativos. Si aparecen unidades aliadas nuevas en el mapa, no se podrán mover hasta que el enemigo haya terminado su turno.

En general, las unidades solo se pueden mover una vez por turno.

Objetivo

Los capítulos son mapas en los que se deben completar ciertos objetivos (derrotar a todos los enemigos, tomar las puertas de un castillo…) para seguir avanzando.

Bajas y fin de la partida

Bajas y fin de la partida

Si los puntos de vida (PV) de una unidad llegan a cero, esta desaparecerá del mapa.

Fin de la partida

Si los PV de un lord (Lyn, Eliwood o Hector) llegan a cero o si no logras cumplir un objetivo de un capítulo, la partida se acabará y tendrás que repetir el capítulo en cuestión.

Órdenes

En esta sección se explica cómo mover unidades y atacar al enemigo.

1. Seleccionar

Usa el ✚ Panel de Control para colocar el cursor sobre una unidad y pulsa el Botón A para seleccionarla (este mismo procedimiento sirve para consultar el alcance de cada unidad).

2. Mover

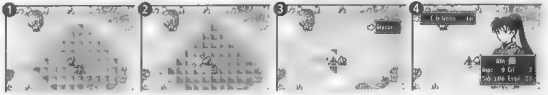
Selecciona con el ✚ Panel de Control la casilla a la que quieras desplazarte y pulsa el Botón A para mover la unidad.

3. Atacar

Al término del movimiento de una unidad, se abrirá el menú de órdenes. Selecciona ATACAR con el ✚ Panel de Control y pulsa el Botón A para confirmar.

4. Preparar armas y objetos

Usa el ✚ Panel de Control para seleccionar el arma u objeto que quieras usar, preparar o tirar después de abrir el **menú de objetos** mediante el **menú de órdenes**, y pulsa el Botón A para confirmar



5. Consultar información de combate

Compara la unidad enemiga con la tuya tomando como referencia los datos ofrecidos en esta ventana.

6. Comenzar el combate

Puedes configurar las animaciones de combate de tal forma que se vean con fondo o sin él, o desactivarlas

7. Fin del combate

Después de luchar, las unidades adquieren puntos de experiencia.

8. Fin del turno

Si das órdenes a todas y cada una de tus unidades, tu turno acabará automáticamente dando paso al del enemigo. Para pasar de turno antes, selecciona FIN en el **menú del mapa**.

Todos los capítulos constan de una serie de turnos que se suceden tal y como se ve en las imágenes.

Capacidad de movimiento y alcance

Movimiento y máximo alcance

Se trata del máximo número de espacios que se puede desplazar por turno una unidad dada. La distancia de movimiento se muestra en azul y el alcance, en rojo. Las áreas dentro de las que se pueden usar bastones se ven en verde. Es posible ver la distancia de movimiento y el alcance de cualquier unidad presente en la pantalla ya sea aliada, enemiga o neutral.

Movimiento adicional

Las unidades montadas, como los pegasos y los jinetes, pueden moverse, realizar alguna acción (por ejemplo, RESCAT. [rescatar] o INTERC. [intercambiar]) y, a continuación, moverse otra vez si no han recorrido toda la distancia que les corresponde por turno.

Terreno y clima

Los bosques y las montañas reducen la capacidad de desplazamiento. En algunos mapas lloverá y nevará durante algunos turnos; en tales circunstancias tu capacidad de movimiento se verá también limitada.

Unidades

Progreso de la unidad

Todas las unidades adquieren puntos de experiencia (EXP) al participar en combates y usar magia. Además, suben de nivel cada 100 puntos (hasta un máximo de 20 niveles). Al aumentar de nivel, la habilidad y la fuerza mejoran y, en consecuencia, la unidad se vuelve más poderosa.

Cambio de clase

Casi todas las unidades pueden cambiar de clase una vez cumplidos ciertos requisitos. El cambio de clase supone un aumento en las capacidades de la unidad.

Ejemplo: los JINETES se convierten en PALADINES.

Recuperación de puntos de vida

Existen cuatro formas de que una unidad herida recupere PV:

1. colocándola en fortalezas, puertas, portones de castillos o tronos.

Toda unidad que se encuentre en alguno de estos lugares al comienzo del turno recuperará unos cuantos PV;

Fortaleza

2. usando pociones o elixires.

Las POCIONES devuelven 10 PV y los ELIXIRES restauran todos los PV;

3. recibiendo los efectos curativos de un bastón mágico.

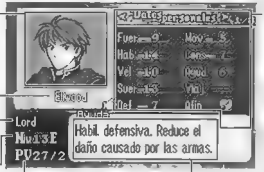
Ciertas unidades, como los CLÉRIGOS y los OBISPOS, pueden usar BASTONES. El número de PV recuperados depende de la unidad que emplee el bastón y del tipo de bastón usado;

4. atacando a un enemigo con el hechizo NOSFERATU.

Este hechizo devuelve a quien lo utiliza tantos PV como los que pierde el enemigo por su efecto.

Estado de la unidad

Para ver información sobre una unidad en particular, coloca el cursor sobre ella y pulsa el Botón R.



Controles de las ventanas con información sobre el personaje

Mueve el ✚ Panel de Control ◀ o ▶ para pasar de página.

Mueve el ✚ Panel de Control ▲ o ▼ para cambiar de unidad.

Pulsa el Botón R para ver u ocultar la **ventana de ayuda**.

(Usa el ✚ Panel de Control para seleccionar objetos que quieras ver.)

Página 1: DATOS PERSONALES

Esta página contiene información sobre los atributos de la unidad. Los números varían dependiendo de la unidad, su clase y las habilidades propiamente dichas. Al subir de nivel y cambiar de clase aumentan los atributos de la unidad.

- **FUER (fuerza):** fuerza física de la unidad.
- **MAG (poder mágico):** poder mágico de la unidad. El alcance de algunos bastones mágicos varía según el valor de este atributo.
- **HAB (habilidad):** destreza en el manejo de armas y libros de magia.
- **VEL (velocidad):** velocidad de la unidad.
- **SUER (suerte):** suerte de la unidad.
- **DEF (defensa):** capacidad defensiva de la unidad.
- **RES (resistencia):** capacidad de la unidad para resistir ante ataques mágicos.
- **MOV. (movimiento):** distancia que se puede mover la unidad en cada turno.
- **CONS. (constitución):** cuanto mayor sea este número, menor será la repercusión de cargar con armas pesadas y libros de magia.
- **AYUD. (ayuda):** la unidad solo podrá rescatar a otras cuya constitución no supere este número.
- **VIAJ. (viajero):** nombre de la unidad que está siendo transportada o el de la unidad transportadora.
- **AFIN. (afinidad):** afinidad elemental de la unidad. Afecta a las bonificaciones por apoyo.
- **EST. (estado):** estado actual de la unidad.
  - **VENEN. (envenenado):** la unidad pierde PV cada turno. Se contrarresta con un ANTÍDOTO.
  - **DORMID. (dormido):** la unidad no se puede mover.
  - **BERSÉK. (enajenado):** la unidad ataca a otras adyacentes sin hacer distinciones entre aliados y enemigos. No puede realizar acciones como RESCAT. (rescatar) o INTERC. (intercambiar).
  - **SILENCI. (incapacitación mágica):** la unidad no puede usar libros de magia ni bastones.

Para devolver una unidad a su estado normal, espera a que se disipen los efectos que padezca o usa el bastón RECUPERAR

Página 2: OBJETOS

Esta página contiene los objetos y armas que porta la unidad. Los objetos y libros de magia preparados para ser usados van acompañados de una «E».

Pulsa el Botón R para ver información sobre cada objeto.

Consulta la página 24 para ver más información sobre el uso de objetos.

Características de combate

- **ATAC. (atacar):** potencia de ataque de la unidad. Las bonificaciones por apoyo pueden afectar a este valor.
- **GOLPE:** porcentaje básico que indica la probabilidad de que la unidad golpee al enemigo con el arma o el libro de magia empleados. Este valor varía dependiendo del clima y del terreno. La HABILIDAD de la unidad también afecta al GOLPE, de tal forma que este valor será mayor que el propio del arma, bastón o libro de magia.
- **ALCA. (alcance):** distancia máxima desde la que puede atacar la unidad. Consulta la página 49 para obtener más información. Si el alcance es 2, la unidad podrá atacar a otras que se encuentren a una casilla de distancia, pero no a enemigos de espacios adyacentes.
- **CRÍ. (porcentaje de daño crítico):** probabilidad porcentual de asestar un golpe crítico con el que se causa el triple de daño.
- **ESQUI. (esquivar):** probabilidad porcentual de esquivar golpes del enemigo.

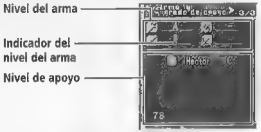
Información sobre los objetos

Consulta la página 54 para más información

Para consultar la información sobre un objeto, abre la **ventana de ayuda**. También sirve para estudiar las características de armas, libros de magia y bastones. Compara el nivel de un arma con el de tus unidades para ver si alguna puede usarla.

Página 3: ARMAS Y NIVEL DE APOYO

Esta página contiene información sobre la destreza de tu unidad con los diferentes tipos de armas y también su nivel de apoyo en relación con otras unidades.



Nivel del arma

Las armas, los libros de magia y los bastones que pueden usar las unidades se clasifican en ocho grupos, cada uno de los cuales posee su propio nivel de arma.

El nivel del arma se corresponde con los tipos de armas, libros de magia y bastones que pueden usar las unidades. Cuanto mayor sea el nivel del arma, más poderosas serán las armas que esa unidad pueda usar. Los niveles de las armas aumentan cada vez que una unidad usa ese tipo de arma un cierto número de veces. El indicador visible bajo el nivel del arma señala cuánto le queda a la unidad para aumentar de nivel su destreza.

- Los niveles de las armas de unidades que no han cambiado de clase no pueden ascender por encima de la A.
- Cuando una unidad alcance el nivel S en un tipo de arma, el nivel del resto de las armas se detendrá en el A.

Nivel de apoyo

Aquí se muestran los nombres, afinidades y niveles de apoyo de todas las unidades presentes en el campo de batalla que puedan animar a la unidad cuyo estado estés consultando.

MENOS C → B → A MÁS

Cuanto mayor sea el nivel de apoyo entre dos unidades, mayores serán los beneficios obtenidos por la unidad que reciba el apoyo. Los niveles de apoyo aumentan cuando las unidades hablan entre sí. Mejora las relaciones entre unidades haciendo que se apoyen mutuamente.

Órdenes para las unidades

Tras mover a una unidad, se abrirá el **menú de órdenes**. Úsalo para asignar más instrucciones a los soldados de tu ejército.

AYUDA

Coloca el cursor sobre una orden y pulsa el Botón R para ver una explicación breve de ella

- **ATACAR:** ordena a la unidad que ataque a un enemigo que se encuentre dentro de su alcance. El arma o libro de magia que uses para el ataque será usado por la unidad de forma automática a partir de entonces mientras no lo cambies. Consulta la página 49 para ver más información.
- **BASTÓN:** usa un bastón mágico (solo visible al manejar unidades capaces de usar bastones).
- **OBJETO:** prepara, usa o desnazte de objetos. En un mismo turno puedes preparar o desechar varios objetos. Después de realizar estas acciones, la unidad podrá moverse. Los objetos que no se puedan usar se representarán en un color atenuado
- **ROBAR:** roba objetos — menos armas, libros de magia y bastones — a unidades situadas en espacios adyacentes (solo aparece en el caso de los ladrones). Solo es posible robar un objeto por turno.
- **ESPERA (esperar):** ordena esperar a la unidad. Su turno se acabará.

- **INTERC. (intercambiar):** intercambia objetos con una unidad situada en una casilla adyacente a la tuya. Cuando hayas elegido a la unidad con la que quieras realizar el intercambio, se mostrarán los objetos de ambas. Selecciona con el cursor los objetos que quieras intercambiar y pulsa el Botón A para confirmar. Pulsa el Botón B para salir de la **ventana de intercambio.** Si quieres realizar un intercambio con una unidad que viaja con otra, coloca el cursor sobre la unidad transportadora.

- **TRANSF. (transferir al mercader):** envía objetos al mercader que te acompaña o toma suministros de él cuando estés en un espacio adyacente. Merlinus podrá guardar hasta 100 objetos.
- **RESCAT. (rescatar):** transporta y protege a una unidad que se encuentre en un espacio adyacente al tuyo. La unidad rescatadora debe poseer un valor de AYUDA mayor que la CONSTITUCIÓN de la unidad rescatada (esta viajará con la primera hasta que tú ordenes que la suelte). La velocidad y la habilidad de la unidad transportadora se reducirán a la mitad mientras otra viaje con ella. Solo es posible llevar un viajero de cada vez. Las unidades rescatadas y transportadas están a salvo de ataques. Si una unidad es vencida mientras transporta a otra, soltará a su viajero en un espacio adyacente.

U con viajero

- **SOLTAR:** coloca a un viajero en una casilla adyacente (las unidades soltadas no podrán realizar ninguna acción hasta el turno siguiente). Solo se pueden soltar unidades en espacios que estas puedan recorrer normalmente.
- **COGER:** coge a una unidad transportada por otra que se encuentre en una casilla adyacente (esta acción solo es posible si la unidad que coge no lleva a ningún viajero).
- **DAR:** pasa un viajero a otra unidad que esté en un espacio adyacente al tuyo (esta acción solo es posible si la unidad que recibe al viajero no transporta a nadie)
- **BAILAR/TOCAR:** los BARDOS y las BAILARINAS pueden vigorizar a unidades que se encuentren en espacios adyacentes y que ya hayan agotado su turno. De esta forma, estas podrán mover una segunda vez (u obtener otros beneficios).

Órdenes para ocasiones especiales

- **HABLAR:** úsala para hablar con otras unidades de espacios adyacentes. A veces podrás hablar también con enemigos.
- **ANIMAR:** habla con unidades de espacios adyacentes. Consulta la página 45. Los niveles de apoyo suben cada vez que se produce una conversación de apoyo.

Órdenes para lugares especiales

- **VISITAR:** úsala para visitar pueblos y casas. Los pueblos solo se pueden visitar una vez y, además, pueden ser destruidos por ciertos tipos de unidades enemigas.

> Visitando casas y pueblos puedes obtener ayuda... ¡No te olvides de pasar a saludar!

- **ARMERÍA:** entra para comprar o vender armas.
- **TIENDA:** entra para comprar o vender objetos. Una unidad que haya agotado su espacio para objetos no podrá comprar más en una tienda o armería a menos que cuentes con un mercader (si está en el campo de batalla puedes enviarle tus adquisiciones).
- **CIRCO:** participa en combates apostando dinero. Primero aceptas la cantidad de la apuesta y luego combates con las armas que se te dan. Si ganas, consigues el premio en metálico y puntos de experiencia. Si pierdes, pagas la cantidad acordada y tu unidad desaparece del mapa. El combate acaba cuando uno de los contendientes pierde todos sus PV. Puedes rendirte y abandonar el circo pulsando el Botón B. Si lo haces, perderás el combate y la inversión.
- **PUERTA:** abre puertas, pero solo si la unidad situada en una casilla adyacente a una lleva LLAVES o GANZÚAS (solo los ladrones pueden usar las GANZÚAS). Ciertos bastones permiten abrir puertas a distancia.

- **COFRE:** abre COFRES, pero solo si la unidad situada en una casilla adyacente a uno l eva LLAVES de COFRE o GANZÚAS (solo los ladrones pueden usar las GANZÚAS).
- **TOMAR:** ocupa portones de castillos y tronos.

CASA PUEBLO ARMERÍA TIENDA CIRCO PUERTA COFRE PORTÓN DE CASTILLO TRONO

Atacar

Tipos de ataque

- **Ataques directos (espadas, lanzas, hachas, etcétera): alcance = 1.**
  Con armas de ataque directo se puede combatir contra enemigos situados en espacios adyacentes, que contraatacarán si les es posible.
- **Ataques indirectos (arcos, libros de magia, etcétera): alcance = 2.**
  Las armas capaces de realizar estos ataques sirven para atacar a unidades enemigas situadas a una casilla de distancia. Estas contraatacarán si disponen de las armas o libros de magia requeridos.

  Algunas armas sirven para lanzar ataques tanto directos como indirectos.
- **Ataques a larga distancia (arcos, etcétera): alcance ≥ 3.**
  Las armas de largo alcance permiten atacar a unidades enemigas situadas a dos o más espacios de distancia. Estas podrán contraatacar si cuentan con las armas apropiadas. Las armas de largo alcance son las siguientes: la BALLESTA (solo la pueden utilizar ARQUEROS y TIRADORES), el ARCO LARGO y libros de magia especiales con alcance de tres o más casillas.

Ventana de información de combate

Esta información solo aparecerá cuando hayas elegido el arma con la que atacarás. Es útil para predecir el resultado del combate.

▲ Arma con ventaja ▼ Arma en desventaja
Consulta la página 25.

- **PV:** puntos de vida.
- **PO. (PODER):** cantidad de daño causado por el arma (x2 indica que se golpeará dos veces en el mismo combate).
- **GOLPE (porcentaje de acierto en el golpe):** probabilidad porcentual de que tu ataque impacte en el enemigo.
- **CRÍ. (porcentaje de daño crítico):** probabilidad porcentual de causar daños críticos.

Ventana de combate

En esta ventana se recogen, resumidos, los datos de la **ventana de información sobre el combate** (cuando se usen las opciones de animación 1 o 2).

- **GOL (porcentaje de acierto en el golpe):** probabilidad porcentual de que el ataque impacte en el enemigo.
- **DAÑ (daño):** daño que el ataque causará al enemigo.
- **CRÍ (porcentaje de daño crítico):** probabilidad porcentual de causar daños críticos.

Menú del mapa

Coloca el cursor en un espacio vacío del mapa o sobre una unidad que ya haya agotado su turno y pulsa el Botón A para abrir el **menú del mapa**, que contiene órdenes muy importantes.

UNIDAD

Sirve para consultar información sobre todas las unidades presentes en el campo de batalla.

- Pasar de página (hay seis en total).
  Usa ◀ y ▶ en el ✚ Panel de Control (cuando se vea la barra parpadeante en pantalla).
  1. PERSONAJE
  2. HABILIDAD EN COMBATE
  3. EQUIPO
  4. DATOS PERSONALES
  5. NIVEL DEL ARMA
  6. PROBAB. DE APOYO (probabilidad de apoyo)
- Ordenar las unidades de mayor a menor según todas las categorías.
  Mueve el cursor a la parte superior de la lista. Se transformará en un cursor con forma de mano. Úsalo para seleccionar una categoría. Pulsa el Botón A para ordenar las unidades de acuerdo con ella.
- Indicador de estado de la unidad.
  Coloca el cursor sobre una unidad y pulsa el Botón R.
- Colocar el cursor sobre una unidad en la **pantalla del mapa**
  Coloca el cursor sobre una unidad y pulsa el Botón A.

ESTADO

Consulta el título del capítulo, los objetivos (condiciones para la victoria), el número de turnos, el dinero disponible, la información sobre tu unidad y el enemigo, y más información sobre la batalla

OPCIONES

Configuración del juego. Mueve el ✚ Panel de Control a la derecha o la izquierda para cambiar el estado de las opciones. Pulsa el Botón B cuando hayas acabado para volver a la pantalla anterior.

ANIMACIÓN

Existen cuatro opciones:

1: Ver las animaciones sin fondo.
2: Ver las animaciones con fondo.
NO: desactivar las animaciones.
INDIV. (individual): determinar individualmente la configuración de las animaciones de las unidades.

Pulsa el Botón A para ver una lista de las unidades. Selecciona la unidad cuyas animaciones quieras cambiar y pulsa el Botón A para hacerlo. Pulsa el Botón B para volver a la pantalla anterior.

VEL. DEL JUEGO (velocidad del juego)

Establece la velocidad de las unidades.

VEL. DEL TEXTO (velocidad del texto)

Establece la velocidad a la que se desplazará el texto.

TERRENO

Activa o desactiva la ventana de información sobre el terreno.

UNIDAD

Cambia la forma de visualización de la ventana de información sobre la unidad: PANEL, GLOBO, NO.

COMBATE

Establece la forma de visualización de la ventana de **información sobre el combate**: BÁSIC (información elemental), MÁS (información detallada), NO (desactivar la ventana de información).

VER OBJETIVO

Mostrar u ocultar la ventana que indica el objetivo del capítulo.

INSTRUCCIONES

Mostrar u ocultar la **ventana de instrucciones** que explica las reglas y los controles del juego. (Opción solo disponible en los capítulos del tutorial.)

MSJS. DE AYUDA (mensajes de ayuda)

Activa o desactiva las explicaciones ofrecidas a modo de texto desplazable.

CURSOR AUTOM.

Esta opción sitúa el cursor sobre el personaje principal al comienzo de cada turno. Si se desactiva, el cursor se colocará sobre la unidad que moviera en último lugar durante el turno anterior.

FIN TURN. AUTO. (fin de turno automático)

Si está activada esta opción, el turno del enemigo comenzará inmediatamente después de que hayas movido a todos tus personajes. En caso contrario, deberás usar siempre la opción FIN del **menú del mapa** para dar por concluido tu turno.

MÚSICA

Activar o desactivar la música de fondo.

EF. DE SONIDO (efectos de sonido)

Activar o desactivar los efectos de sonido.

COLOR DEL FONDO

Selecciona el color de fondo de ciertas ventanas. Existen cuatro opciones.

INTERRU. (interrumpir)

Guardar un capítulo inacabado (consulta la página 37 para obtener más información).

FIN

Da por terminado el turno; el enemigo mueve inmediatamente después

Número de usos

Todos los objetos cuentan con un número finito de usos. Cuando lo alcances, el objeto desaparecerá. Comprueba el estado de los objetos periódicamente.

Reducción del número de usos de los objetos

Las armas se desgastan cada vez que impactan contra el enemigo. Los libros de magia, los arcos y las ballestas; cada vez que se usan, con independencia de que acierten al enemigo o no.

Objetos y armas de repuesto

Compra armas y objetos nuevos en las tiendas y las armerías.

Datos de objeto

Pulsa el Botón R en una **pantalla de objetos** para ver información sobre ellos. Los números se refieren a las armas y las libros de magia:

Nivel del arma: nivel y características del arma, libro de magia o bastón.

ALCA. (alcance): alcance del arma, libro de magia o bastón.

PE. (peso): peso del arma, libro de magia o bastón. Si excede la constitución del usuario, los valores de ataque y defensa de este se verán reducidos.

PO. (poder): potencia de ataque del arma o libro de magia.

GOLPE (porcentaje de acierto): probabilidad porcentual de que el arma o libro de magia acierte al enemigo.

CRÍ. (porcentaje de daño crítico): probabilidad porcentual de que el arma o libro de magia cause daño crítico.

Objetos y tipos de enemigos

En los datos de objeto se incluye información acerca de qué unidades son más vulnerables frente al arma en cuestión. Cuando se use contra ellas, causará más daño del habitual. Saca partido de esta información

El triángulo de las armas y la trinidad de la magia

Estas jerarquías se refieren a los atributos de las armas y la magia y a sus relaciones entre ellas, cuyos efectos en combate son notables. Si ordenas a un soldado armado con una espada que ataque a un enemigo portador de un hacha, tus valores de ataque y probabilidad de impacto aumentarán, al tiempo que los respectivos del enemigo descenderán. Las cifras concretas se ven en la **ventana de información de combate** (ver página 50). Es muy recomendable estudiarlas bien antes de lanzarse a la batalla.

Preparativos para la batalla

A partir de cierto capítulo, podrás realizar preparativos antes de la batalla para afrontarla con mayores garantías. Pulsa START si quieres omitir los preparativos.

Ventana de preparación

Selección de unidades (UNIDADES)

Puedes elegir las unidades que acompañarán a los personajes principales. Las unidades seleccionadas se verán en color, mientras que las demás aparecerán atenuadas. El número de ellas que se pueden llevar al combate depende de cada capítulo. Pulsa el Botón A para seleccionar y descartar unidades. También es posible usar SELECT para realizar la selección de unidades.

Administración de los objetos (OBJETOS)

Se pueden intercambiar objetos entre unidades y usar un mercader para transportarlos y comprar otros nuevos. Cuando selecciones una unidad, aparecerá el **menú de órdenes**.

INTER. (intercambiar): intercambia objetos con otra unidad.

USAR: usar objeto.

TRANSF. (mercader): intercambia objetos con el mercader.

LISTA: lista de todos los objetos portados por el mercader y los personajes (aquellos que una unidad no pueda usar se verán atenuados).

VEND.: vende objetos de tu pertenencia.

DA TODO: enviar al mercader todos los objetos portados por la unidad seleccionada

TRANSF., VEND. y DA TODO son opciones que solo estarán disponibles si llegas a conocer a Merlinus y este se une a tu grupo.

Resultados y augurios (FORTUNA)

Usa esta sección para consultar las puntuaciones de tu ejército y para conseguir pistas (no está disponible en el tutorial).

- **PUNTUACIÓN:** consulta tu rendimiento en combate
- **ESTRATEGA:** información sobre el estratega (el número de ★ indica tu nivel en cada categoría).
- **PREDICCIÓN:** consigue valiosas pistas estratégicas acerca de las armas y las tácticas más apropiadas para la próxima batalla (a veces es necesario pagar dinero).
- **AFINIDADES:** repasa los niveles de apoyo entre unidades. La opción no estará disponible si no cuentas con cierto personaje.

EL MAPA

Parte de los preparativos se centra en la inspección del mapa del capítulo. Podrás estudiar la posición de los enemigos e incluso distribuir tus unidades a tu gusto.

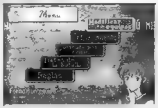
- **VER MAPA:** consulta el mapa, las unidades enemigas y verifica la presencia de tiendas y armerías (pulsa SELECT para ver el menú otra vez).
- **FORMACIÓN:** intercambia las posiciones de tus unidades (menos en el caso de los personajes principales).
- **OPCIONES:** abre el mismo menú al que se llega desde el **menú del mapa**.
- **GUARDAR:** es la misma opción visible en la **pantalla de preparación**

GUARDAR

Guarda los datos de la partida después de haber colocado a tus unidades y haber distribuido los objetos. Consulta la página 37 para obtener más información acerca de la función de guardado.

Varios jugadores

Puedes enfrentarte con hasta tres personas al mismo tiempo usando las unidades que hayas entrenado en tus partidas. Todos los participantes deberán elegir la opción MÁS en el **menú principal** y luego VARIOS JUGADORES para ver el **menú de conexión**. Elige la opción que quieras usar y continúa.



No podrás usar la opción VARIOS JUGADORES hasta que hayas guardado datos de un capítulo completado.

La primera vez que uses la opción VARIOS JUGADORES deberás seleccionar MODIFICAR EQUIPOS para formar un equipo.

Formar un equipo

Usa la **pantalla de configuración** para preparar un combate de varios participantes. Si juegas por vez primera, tendrás que crear un equipo mediante la opción CREAR.

Creación de un equipo (CREAR)

Crea un equipo con los datos de guardado de que dispongas. Selecciona un espacio VACÍO con el cursor y pulsa el Botón A para confirmar. En la **pantalla de selección de partida guardada** elige un archivo de datos y confirma la selección para ir a la **pantalla de configuración**.

- **UNIDADES:** selecciona las unidades que quieras usar tal y como se hace en las misiones normales. Pulsa START cuando hayas acabado para ver la **pantalla de introducción de nombre**. Después de haber nombrado a tu equipo, selecciona YA y pulsa el Botón A.

- **Administración de objetos (OBJETOS):** prepara, intercambia y administra objetos tal como se hace antes de las misiones normales.
- **CANCELAR:** volver a la **pantalla de selección de partida guardada**.
- **LISTA:** muestra las unidades seleccionadas tal como ocurre en el **menú del mapa**
- **INTERCAMB. (intercambiar):** cambia la posición de los equipos de la lista.
- **DESHACER:** borrar un equipo existente.
- **VOLVER:** volver al **menú de conexión**

ENTRENAMIENTO

Enfréntate a la máquina para practicar.

- La consola manejará un equipo creado por ti.
- La consola manejará los equipos que no controles tú.
- Para rendirte, pulsa START y luego elige SÍ.

Establece el número de equipos participantes en el **menú del modo para varios jugadores** modificando la opción visible al situar el cursor sobre ENTRENAMIENTO. Selecciona el número de equipos y confirma con el Botón A. A continuación, selecciona el equipo que quieras emplear en la lista de la parte derecha de la pantalla. Selecciona el oponente de la misma forma. Pulsa START para empezar el combate.

COMBATE POR CONEXIÓN

En el modo de COMBATE POR CONEXIÓN pueden participar de dos a cuatro jugadores. Establece la configuración que quieras en la **pantalla del modo de enfrentamiento** y continúa.

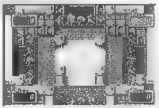
Antes de empezar a jugar en el modo de COMBATE POR CONEXIÓN, conecta las consolas Game Boy Advance mediante cables Game Link de Game Boy Advance (consulta la página 62).

COMBATE POR EQUIPOS

Selecciona los equipos que se enfrentarán y empieza un combate de enfrentamiento. Cuando los jugadores hayan seleccionado sus equipos y hayan confirmado sus selecciones, se mostrará la **pantalla de conexión**. El jugador número 1 comprobará en su pantalla si todos los demás se han conectado y luego pulsará START.

Si no aparecen en pantalla los nombres de todos los equipos participantes, comprueba los cables y repite el proceso.

El equipo que empieza se elige al azar. A continuación, se mostrará la **pantalla del enfrentamiento**, donde serán visibles los nombres de los equipos de todos los participantes.



En caso de error de conexión

Si se produce un error de conexión, aparecerá la **pantalla de error**. Comprueba el cable Game Link de Game Boy Advance y repite los pasos anteriores.

Partidas de ENFRENTAMIENTO

Los turnos en este tipo de partidas se suceden de izquierda a derecha. Selecciona la unidad con la que quieras atacar, luego, la unidad enemiga a la que quieras atacar. En cuanto elijas el arma que emplearás en el combate, este dará comienzo. Para rendirte, pulsa START y luego, SÍ.

Notas acerca del modo de enfrentamiento

Las unidades que pierdan todos sus PV desaparecerán de la pantalla. Esto no tiene ningún efecto en las partidas guardadas. Además, las unidades que participan en este modo no adquieren puntos de experiencia.

Resultados del modo de enfrentamiento

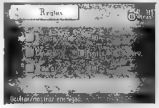
Los equipos ganan puntos por cada batalla. En primer lugar se calculan los puntos del equipo superviviente. Pulsa el Botón A para volver al **menú de conexión**.

Datos de la batalla

Lista de los combatientes del primero al último según el número de puntos obtenidos en las batallas.

Reglas de combate

Modifica aquí las reglas del modo para VARIOS JUGADORES.
Usa ▲ y ▼ en el ✚Panel de Control para seleccionar elementos del menú, y ◄ y ► para alterar los valores.



OCULTAR UNID. (ocultar unidades): el oponente no podrá ver tus unidades si activas esta opción.

CONDICIÓN: determinan el objetivo necesario para conseguir la victoria: SUPERV. (supervivencia) o mayor número de PUNTOS.

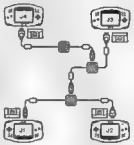
ARMA AUTOM. (selección automática del arma): las armas se seleccionan automáticamente

Instrucciones para conectar varias consolas

Equipo necesario

Consolas Game Boy Advance: ..... 1 por jugador
Cartuchos: ..... 1 por jugador
Cables Game Link de Game Boy Advance: ..... 2 jugadores: 1 cable
..... 3 jugadores: 2 cables
..... 4 jugadores: 3 cables

Instrucciones para la conexión



1. *Compruebe que todas las consolas están apagadas (OFF) y después inserte los cartuchos en las ranuras correspondientes.*
2. *Conecte los cables Game Link entre sí y en los conectores de las extensiones externas (EXT.) correspondientes.*
3. *Encienda las consolas (ON).*
4. *Siga las instrucciones para cada modo que se incluyen en este manual.*

- *No conecte ninguna consola que se no se vaya a usar.*
- *El jugador que enchufe el conector pequeño de color morado a su consola será el jugador 1 (J1).*

Consulte la ilustración para ver cómo se debe realizar la conexión. Tenga en cuenta que el conector pequeño es el de color morado; y el grande, el gris.

Solución de problemas

Es posible que no pueda transferir datos o que se produzca un funcionamiento incorrecto en cualquiera de las siguientes situaciones:

- *Al utilizar cables que no sean los cables Game Link de Game Boy Advance.*
- *Cuando algún cable Game Link no está totalmente insertado en alguna de las consolas.*
- *Al retirar algún cable Game Link durante la transferencia de datos.*
- *Cuando algún cable Game Link está mal conectado a alguna consola.*
- *Si conecta más de cuatro consolas Game Boy Advance.*

El sistema de clasificación por edades PEGI

Categorías de clasificación por edades:

Nota: pueden darse variaciones en cada país.

Descripciones de contenido:

LENGUAJE PARA ADULTOS

DISCRIMINACIÓN

DROGAS

MIEDO

CONTENIDO SEXUAL

VIOLENCIA

Para obtener más información sobre el sistema europeo de clasificación por edades PEGI (Pan European Game Information), visite:

http://www.pegi.info

Indice

Comandi di gioco 65
Introduzione 66
- Iniziare a giocare 66
- Salvare i dati di gioco 67
- Regole generali 68
- Impartire comandi 69

Informazioni dettagliate 71
- Unità 71
- Stato delle unità 72
- Comandi alle unità 76

Informazioni sulla battaglia 81
- Menu della mappa 81
- Strumenti 84
- Preparativi di battaglia 86
- Arena 88

Istruzioni per il collegamento 92

QUESTA CASSETTA DI GIOCO DISPONE DI UNA MODALITÀ PER PIÙ GIOCATORI CHE RICHIEDE IL CAVO GAME LINK™ PER GAME BOY ADVANCE (Model No.: AGB-005).

Comandi di gioco

In questa sezione vengono illustrate le funzioni di base dei comandi del Game Boy Advance™.

Pulsante L
- Sposta il cursore su un'unità che non ha ancora ricevuto comandi.

Pulsantiera di comando ✚
- Sposta il cursore
- Seleziona le opzioni di menu
- Sposta le unità

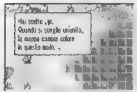
Pulsante R
- Visualizza lo stato delle unità (usalo durante una battaglia, quando il cursore è posizionato su un'unità).
- Visualizza info (usa la pulsantiera di comando ✚ per selezionare le voci di cui vuoi avere una spiegazione)

START
- Inizia il gioco
- Salta le conversazioni e le scene introduttive
- Visualizza la mappa generale del campo di battaglia

Pulsante A
- Conferma un comando
- Accedi al **menu della mappa** (usa questa funzione sulla mappa quando il cursore non è posizionato su un'unità).

SELECT
- Accedi al **menu della mappa** dallo **schermo dei Preparativi**
- Attiva o disattiva le **finestre informative**

Pulsante B
- Annulla un comando
- Ritorna alla pagina precedente
- Chiudi una finestra
- Aumenta la velocità del cursore (usa questa funzione sullo **schermo della mappa**. Tieni premuto il pulsante B e muovi la pulsantiera di comando ✚).



Finestra informativa

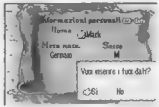
Premi contemporaneamente START, SELECT, il pulsante A e il pulsante B per cancellare tutti i dati

Iniziare a giocare

La prima partita

Inserisci la cassetta di gioco FIRE EMBLEM™ nel Game Boy Advance e accendi la console (ON). Scegli una delle tre lingue disponibili: ENGLISH (inglese), ESPAÑOL (spagnolo) e ITALIANO. Scegli l'opzione desiderata con la pulsantiera di comando ✚ e premi il pulsante A per confermare. Lo **schermo di selezione lingua** apparirà ogni volta che si accenderà (ON) il Game Boy Advance e dovrai ripetere ogni volta la procedura di selezione lingua appena spiegata. Dopo aver selezionato la lingua vedrai l'animazione introduttiva. Premi START per visualizzare lo **schermo del titolo**. Premi START per accedere al **menu principale**. Scegli NUOVA PARTITA e premi il pulsante A. Quindi seleziona un file vuoto in cui salvare i dati di gioco (dove appare la voce NON CI SONO DATI) e premi il pulsante A per iniziare a giocare.

Impostazioni stratega (giocatore)



Prima di iniziare, dovrai stabilire le informazioni dello stratega. Se vuoi inserire dei dati personalizzati, seleziona Sì e premi il pulsante A per confermare. Poi, inserisci NOME, MESE DI NASCITA e SESSO. Infine, premi START.

Continuare una partita

Se hai già salvato dei dati di gioco, verranno visualizzate le seguenti possibilità di scelta:

- **RIPRENDI IL CAPITOLO:** riprendi un capitolo dal punto in cui è stato interrotto.
- **RICOMINCIA CAPITOLO:** ricomincia il capitolo dall'inizio.
- **COPIA I DATI:** copia da un file a l'altro i dati di gioco che hai salvato.
- **CANCELLA I DATI:** cancella tutti i dati di gioco presenti su un file.
- **NUOVA PARTITA:** ricomincia il gioco da capo (questa opzione appare solo se c'è almeno un file senza dati di gioco salvati).
- **EXTRA:** questa opzione nasconde interessanti sorprese!

Salvare i dati di gioco

Come salvare

Ci sono due modi per salvare i dati di gioco: subito dopo aver concluso un capitolo e dallo **schermo dei Preparativi**.

Alla fine del capitolo

Una volta concluso un capitolo, avrai la possibilità di salvare i dati di gioco. Scegli il file in cui vuoi salvare i dati di gioco e premi il pulsante A. Se stai sovrascrivendo dei dati già esistenti, seleziona SALVA per salvare la partita o ANNULLA per continuare a giocare senza salvare.

Dallo schermo dei Preparativi

Seleziona SALVA dallo **schermo dei Preparativi** e segui le istruzioni di cui sopra

Se non sovrascrivi dei dati già salvati, potrai riprendere quel capitolo quante volte vorrai.

Salvare durante il gioco

Per salvare i dati di gioco durante lo svolgimento di un capitolo, seleziona INTERR. dal **menu della mappa**. Il gioco tornerà allo **schermo del titolo**. Per riprendere un capitolo interrotto, seleziona RIPRENDI IL CAPITOLO dal **menu principale**.

Capitolo interrotto

- Una volta ripreso un capitolo, i dati salvati temporaneamente verranno persi. Non è possibile iniziare più volte un capitolo dallo stesso punto.
- Se selezioni RIPRENDI IL CAPITOLO o NUOVA PARTITA, i dati salvati temporaneamente verranno sovrascritti e non sarà più possibile recuperarli.
- Se nel corso di una battaglia spegni la console (OFF), il capitolo viene interrotto automaticamente.

ATTENZIONE: se spegni la console (OFF) mentre è in corso il salvataggio dei dati di gioco, questi potrebbero essere danneggiati.

Regole generali

Lo svolgersi del gioco

Il gioco è suddiviso in capitoli. Per procedere nel gioco, è necessario portarli a termine. All'inizio di ciascun capitolo c'è una conversazione e successivamente il gioco passa alla battaglia.

Unità

I personaggi che appaiono sul campo di battaglia sono chiamati unità. Le unità possono essere blu (alleat), rosse (nemici) o verdi (personaggi neutrali). Le unità grigie sono quel e che sono già state mosse nel turno in corso. In qualità d' stratega del gruppo, tu comandi le unità alleate, mentre tutte le altre unità sono comandate dal computer.

Turni

Gli alleati e i nem ci si muovono alternativamente sul campo di battaglia. Se sulla mappa appaiono nuove unità alleate, queste potranno essere mosse solo quando le unità nem.che avranno concluso il proprio turno. In generale, le unità possono essere mosse una volta sola per ciascun turno.

Capitoli

Ciascun capitolo è caratterizzato da una missione che deve essere completata tramite i ragg ungimento di alcuni obiettivi specifici, come sconfiggere tutti i nemic in campo, conquistare la porta del castello o svolgere altr compit.. Raggiungi l'obiettivo del capitolo in corso per passare al capitolo successivo.

Unità ferite e Game Over

Unità ferite

Se un'unità perde tutti i Punti Salute (PS) sparisce dalla mappa.

Game Over

Se uno dei tre protagonisti, Lyn, Eliwood o Hector, perde tutti i Punti Salute, o non riesce a raggiungere l'obiettivo del capitolo, il gioco finisce e quel capitolo va ricominciato da capo.

Impartire comandi

In questa sezione viene spiegato come spostare un'unità sul campo di battaglia e come sconfiggere i nemici.

1. Scegli

Sposta il cursore su un'unità con la pulsantiera di comando ✚ e premi il pulsante A per sceglierla.
In questo modo, potrai vedere anche il raggio di movimento di quell'unità.

2. Sposta

Scegli il punto in cui spostare l'unità con la pulsantiera di comando ✚. Premi il pulsante A per confermare.

3. Attacca

Dopo aver spostato un'unità, apparirà il **menu dei comandi**. Se se, in grado di attaccare un nemico, seleziona ATTACC. con la pulsantiera di comando ✚ e premi il pulsante A per confermare.

4. Attiva armi e strumenti

Se eziona STRUM. dal **menu dei comandi**. Con la pulsantiera di comando ✚, seleziona l'arma o o strumento che vuoi usare. Premi il pulsante A per confermare.

5. Dati della battaglia

Consultando i dati della battaglia, potrai scoprire che tipo di prestazione avranno in battaglia le tue unità contro le truppe nemiche.

6. Inizia la battaglia

Puoi anche scegliere di visualizzare la battaglia con o senza lo sfondo.

7. Termina la battaglia

Dopo un combattimento, le unità ricevono dei punti esperienza.

8. Concludi il turno

Dopo aver impartito i comandi a tutte le tue unità, il tuo turno si conclude e inizia quello del gruppo nemico. Per concludere il turno senza impartire ordini a tutte le unità, seleziona FINE dal **menu della mappa.**

Ogni battaglia è composta da una serie di turni che si susseguono come illustrato sopra.

Azione e spostamento delle unità

Raggio d'azione e di movimento

Il raggio di movimento di un'unità, segnalato in blu, è il numero massimo di passi che un'unità può fare. Il raggio d'azione, invece, è segnalato in rosso e indica i punti in cui quell'unità può sferrare un attacco. Le aree in cui un'unità può utilizzare le proprietà di una bacchetta sono segnalate in verde. È possibile visualizzare il raggio d'azione e di movimento di ciascuna unità, sia essa nemica, alleata o neutrale.

Seconda mossa

Le unità a cavallo, su pegaso o su viverna possono spostarsi ed eseguire azioni come DIFENDI o SCAMBIA. Poi, nel caso non avessero sfruttato tutto il raggio di movimento, possono fare ancora i passi rimanenti.

Terreno e condizioni meteorologiche

Nei boschi e sui monti, il raggio di movimento è ridotto. Durante alcune battaglie, può piovere o nevicare per alcuni turni. Mentre piove o nevica, il raggio di movimento di tutte le unità viene ridotto

Informazioni dettagliate

Unità

Livello dell'unità

Le unità ottengono punti esperienza (ESP) combattendo e usando la magia. Ogni 100 punti esperienza ottenuti, le unità salgono di un livello. Quando il livello di un'unità aumenta, aumentano anche la sua forza e le sue abilità. Il livello massimo che può raggiungere un'unità è 20.

Cambio di classe

Una volta soddisfatte determinate condizioni, quasi tutte le unità sono in grado di passare ad una classe superiore. Il cambio di classe determina un aumento delle abilità.

Esempio: un CAVALIERE diventa PALADINO.

Ottenere Punti Salute

Ci sono quattro modi in cui un'unità ferita può recuperare PS:

1. Forte, porta, porta del castello o trono.

Le unità in attesa in una di queste postazioni riguadagnano una certa quantità di PS all'inizio di ogni turno.

Forte

2. Unguento o Elisir

Un UNGUENTO permette all'unità di recuperare 10 PS, mentre un ELISIR li restituisce tutti.

3. Bacchetta magica

I chierici, vescovi e trovatori possono usare le bacchette. Il numero di PS che si ricevono tramite l'uso di una bacchetta dipende da chi la usa e dal tipo di bacchetta.

4. NOSFERATU

Chi usa questo incantesimo recupera un numero di PS pari a quello del danno inferto all'unità nemica

Stato delle unità

Per consultare le informazioni riguardanti un personaggio, posiziona il cursore su quell'unità e premi il pulsante R.

Ritratto dell'unità
Qu. appare il ritratto delle unità principali (tutte .e altre unità avranno solo un'illustraz one generale de la propria classe).

Nome dell'unità

Tipo di unità

Livello attuale e punti esperienza

PS reali/PS potenziali

Dati del personaggio (tre pagine in totale)
Pagina 1: DATI PERSONALI
Pagina 2: STRUMENTI
Pagina 3: LIVELLO ARMA E SOSTEGNO

Finestra informativa
Posiziona il cursore su uno strumento o su un comando e premi il pulsante R per consultare una breve spiegazione ad essi relativa.

Comandi dello schermo stato dell'unità

Premi ◀ o ▶ sulla pulsantiera di comando ✚ per sfogliare le pagine.

Premi ▲ o ▼ sulla pulsantiera di comando ✚ per cambiare personaggio.

Premi il pulsante R per vedere o nascondere la **Finestra informativa** (usa la pulsantiera di comando ✚ per scegliere gli strumenti da vedere).

Pagina 1: DATI PERSONALI

In questa pagina, trovi le informazioni relative alle abilità dell'unità. I numeri variano a seconda dell'unità, della sua classe e delle abilità stesse. Le voci elencate sulla sinistra, dalla forza alla resistenza alla magia, possono aumentare con il cambiare del livello dell'unità. Le voci elencate sulla destra, dal numero dei passi fino alla costituzione, possono aumentare quando cambia la classe dell'unità.

- **FORZ (Forza):** La forza fisica di un'unità.
- **MAG (Forza magica):** La forza magica di un'unità. Il raggio di alcune bacchette cambia a seconda della forza magica di un'unità.
- **AL (Abilità di Lotta):** L'abilità di usare un'arma o un tomo magico.
- **VEL (Velocità):** La velocità di un'unità
- **FORT (Fortuna):** La fortuna di un'unità.
- **AD (Abilità di Difesa):** L'abilità di difesa di un'unità.
- **RES (Resistenza):** La capacità di un'unità di resistere agli attacchi di magia.
- **PASS (Passi):** Numero massimo di passi che un'unità può fare in un turno.
- **COST (Costituzione):** Costituzione fisica di un'unità. Maggiore il numero, minore l'effetto che ha in battaglia l'essere colpiti da armi pesanti, tomi magici e strumenti.
- **DIFEN (Difendi):** Il numero massimo di Costituzione delle altre unità che quell'unità è in grado di difendere.
- **VIAND (Viandante):** Il nome di chi viene difeso da quell'unità o il nome di chi sta difendendo quell'unità.
- **AFFIN (Affinità):** L'affinità elementare di un'unità, che determina alcune conversazioni extra in battaglia
- **COND (Condizione):** La condizione fisica dell'unità.
  - **VELENO:** Ad ogni turno, i PS dell'unità diminuiscono. Si cura con ANTITOSSINA.
  - **SONNO:** L'unità non è in grado di muoversi.
  - **BERSERK:** L'unità attacca qualsiasi unità vicina, sia nemica che alleata. L'unità non può eseguire azioni come DIFENDI o SCAMBIA.
  - **SILENZIO:** L'unità non può usare tomi magici o bacchette.

Per ripristinare la condizione normale di un'unità, puoi aspettare finché non svanisce l'effetto oppure puoi usare una bacchetta RIPRISTINO.

Pagina 2: STRUMENTI

In questa pagina, puoi vedere le armi e gli strumenti che possiede un'unità. Per le armi o i tomi magici che sono attivati dall'unità, viene visualizzata una 'A' a destra del valore della durata dell'oggetto stesso.

Premi il pulsante R per visualizzare i dati dello strumento.

Vai a pagina 84 per maggiori informazioni sull'uso degli strumenti.

Abilità di combattimento

- **ATC (Attacco):** La forza d'attacco dell'unità. Questo valore può variare grazie al sostegno di altre unità.
- **CLP (Colpo):** La probabilità (espressa in percentuale) che l'unità colpisca il nemico con l'arma o il tomo attivati. Questo valore cambia a seconda delle condizioni meteorologiche e del terreno. Il valore AL di un'unità è direttamente proporzionale al valore Clp; quest'ultimo, quindi, sarà più alto del valore Clp dell'arma, della bacchetta o del tomo di quell'unità.
- **RGG (Raggio):** La distanza massima da cui l'unità può attaccare il nemico. Per ulteriori informazioni a riguardo, vai a pagina 79. Se il raggio d'attacco è 2, questa unità può attaccare solo i nemici a uno spazio di distanza, ma non i nemici in spazi contigui.
- **TRPL (Triplo):** La probabilità (espressa in percentuale) di sferrare un attacco triplo. Il danno provocato da questo tipo di attacco è triplo rispetto agli attacchi normali.
- **SCHIV (Schivare il colpo):** La probabilità (espressa in percentuale) di schivare un attacco nemico.

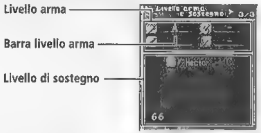
Dati degli strumenti

Per ulteriori informazioni, vai a pagina 84.

Se accedi alla **finestra informativa**, potrai consultare i dati degli strumenti. In questo modo puoi conoscere le potenzialità di un'arma, di una bacchetta e dei tomi magici. Paragona il livello di un'arma con il livello arma raggiunto dall'unità per vedere se l'unità è in grado di usarla.

Pagina 3: LIVELLO ARMA E SOSTEGNO

In questa pagina, trovi le informazioni relative a livello di abilità del personaggio con diverse armi, oltre al livello di sostegno verso altre unità.



Icone di affinità

Livello arma

Le armi, i tomi magici e le bacchette utilizzabili dalle unità sono divisi in otto gruppi di affinità. Ogni gruppo è contraddistinto da una lettera.

Il livello dell'arma corrisponde al tipo di armi, tomi magici o bacchette che l'unità può usare. Più alto il livello dell'arma, maggiore è la forza dell'arma che quell'unità può usare. Il livello dell'arma aumenta dopo che l'unità ha usato quell'arma, quel tomo o quella bacchetta un certo numero di volte. La barra visualizzata dietro il livello dell'arma indica quanto manca all'unità per aumentare il livello dell'arma.

- Il livello arma delle unità che non hanno ancora cambiato classe non può andare oltre A.
- Una volta raggiunto il livello S con un tipo di arma, tutte le altre armi si fermeranno a livello A.

Livello sostegno

Il livello indica l'affinità, il nome e il livello di sostegno di tutte le unità sul campo di battaglia che sono in grado di sostenere l'unità di cui stai consultando lo stato.

Più alto il livello di supporto tra le unità, maggiore è il beneficio che quelle unità possono trarre in combattimento. Il livello di sostegno aumenta quando le unità conversano. Migliora i rapporti tra le unità promuovendo il loro sostegno reciproco.

Comandi alle unità

Dopo aver spostato un'unità, apparirà un **menu di comandi**. Usa questo menu per impartire ulteriori comandi all'unità.

INFO

Posiziona il cursore su una voce di menu e premi il pulsante R per leggere una breve spiegazione di quel comando.

- **ATTACC. (Attacca):** Ordina ad un'unità di attaccare un qualsiasi nemico entro il suo raggio d'azione. L'arma o il tomo che fai usare all'unità per attaccare diventa lo strumento attivato dell'unità. Vedi pagina 79.
- **BACCH. (Bacchetta):** Usa una bacchetta magica (solo per le unità in grado di portare una bacchetta).
- **STRUM. (Strumenti):** Attiva, usa o elimina degli strumenti. In un unico turno, puoi attivare o eliminare strumenti. Dopo aver compiuto queste azioni, l'unità è ancora in grado di spostarsi o di attaccare. Gli strumenti che non possono essere attivati o utilizzati sono visualizzati in grigio.
- **RUBA:** Ruba degli strumenti (sono esclusi armi, tomi magici e bacchette) alle unità che si trovano in spazi contigui (azione esclusiva dei ladri). Un'unità può rubare uno strumento solo per ciascun turno.
- **ATTENDI:** Ordina all'unità di attendere. Questo comando fa concludere il turno dell'unità.

- **SCAMB. (Scambia):** Scambia gli strumenti con un'altra unità adiacente. Dopo aver selezionato l'unità con cui vuoi fare lo scambio, verranno visualizzati gli strumenti di entrambe le unità. Con il cursore, seleziona gli strumenti che vuoi scambiare e premi il pulsante A per effettuare lo scambio. Per uscire dallo **schermo di scambio**, premi il pulsante B. Se vuoi scambiare gli strumenti con un'unità che è stata difesa, posiziona il cursore sull'unità che la sta difendendo.

- **MERC. (Mercante):** Consegna o prendi degli strumenti dal mercante che sta viaggiando insieme a gruppo. Questo comando è possibile solo se l'unità si trova in uno spazio contiguo al mercante. Puoi inviare fino a 100 strumenti al mercante che li terrà al sicuro.
- **DIFENDI:** Prendi con te e difendi un'unità in uno spazio contiguo. L'unità che difende deve avere un livello di difesa (Difen) maggiore del livello di Costituzione (Cost) dell'unità difesa (l'unità che difende un'altra unità la porterà con sé finché non gli darai il comando di lasciarla). La velocità e l'abilità di lotta di un'unità che difende vengono dimezzate. Un'unità può difendere solo un'unità per volta. Le unità difese e trasportate non possono essere attaccate. Se un'unità viene sconfitta mentre sta difendendo un'altra unità, quest'ultima verrà lasciata in uno spazio contiguo.

Simbolo difesa

- **LASCIA:** Lascia un'unità difesa in uno spazio contiguo (le unità che sono state lasciate non possono ricevere alcun comando fino al turno successivo). Le unità possono essere lasciate solo negli spazi su cui normalmente possono stare.
- **PRENDI:** Prendi in consegna un'unità difesa trasportata da un'altra unità che si trovi in uno spazio contiguo (ATTENZIONE: quest'operazione non è possibile se l'unità che prende in consegna l'unità difesa sta, a sua volta, difendendo un'altra unità). Le unità possono essere lasciate solo negli spazi su cui normalmente possono stare.
- **DAI:** Consegna un'unità difesa ad un'altra unità in uno spazio contiguo (ATTENZIONE: quest'operazione non è possibile se l'unità che prende in consegna l'unità difesa sta, a sua volta, difendendo un'altra unità).
- **DANZA/SUONA:** I bardi e i danzatori possono ridare forza a un'unità in spazi contigui che ha già fatto la prima mossa. In questo caso, l'unità può fare una seconda mossa all'interno dello stesso turno. Tuttavia, esistono anche altri tipi di vantaggi.

Comandi in condizioni speciali

- **PARLA:** Usa questo comando per parlare a unità in spazi contigui. A volte, puoi parlare a unità appartenenti al gruppo nemico.
- **SOST. (Sostegno):** Parla ad un'unità in uno spazio contiguo (vedi pagina 75). Il tuo livello di sostegno aumenta ogni volta che avviene una conversazione di questo tipo.

Comandi in luoghi speciali

- **VISITA:** Usa questo comando per visitare case e borghi. I borghi possono essere visitati solo una volta e attaccati da alcuni tipi di nemici.

  > Visitare borghi e case può risultare molto utile. Fanne un salto ogni tanto!

- **ARMERIA:** Entra in un'armeria per acquistare o vendere armi.
- **EMPORIO:** Entra in un emporio per acquistare o vendere strumenti. Non potrai acquistare un'arma o uno strumento se non hai più posto e se non c'è un mercante nel tuo gruppo. Se invece il mercante è presente sul campo di battaglia, allora puoi scegliere di inviare a lui i tuoi acquisti.
- **ARENA:** Entra nell'arena e combatti scommettendo dei soldi. All'inizio dovrai scegliere quanti soldi scommettere. Poi, combatti con le armi che sono state assegnate alla tua unità. Se la tua unità vince, otterrai il premio in denaro e dei punti esperienza. Se perde, perdi la scommessa e l'unità sparirà dalla mappa. Il combattimento termina quando uno dei due sfidanti perde tutti i PS. Puoi anche arrenderti e uscire dall'arena premendo il pulsante B. Se ti arrendi, perderai comunque la cifra scommessa.
- **PORTA:** Apri una porta, ma solo se l'unità contigua alla porta è in possesso di una Chiave porta o di una Chiave da scasso. Le porte possono essere aperte a distanza con una bacchetta SBLOCCO.

- **CASSA:** Apri una cassa, ma solo se l'unità che è posizionata sulla cassa è in possesso di una Chiave cassa o di una Chiave da scasso (solo i ladri possono usare le chiavi da scasso).
- **CONQ. (Conquista):** Assumi il comando delle porte del castello e dei troni.

ATTACCO

Tipi di attacco

- **Attacco diretto (spade, lance, asce, ecc.): Raggio = 1**
  Le unità con armi o tomi in grado di sferrare un attacco diretto possono attaccare il nemico in spazi contigui. Le unità che sferrano un attacco diretto possono essere contrattaccate.
- **Attacco indiretto (archi, tomi magici, ecc.): Raggio = 2**
  Le unità con armi o tomi in grado di sferrare un attacco indiretto possono attaccare il nemico che si trova ad uno spazio di distanza. Le unità che sferrano un attacco indiretto possono essere contrattaccate se il nemico è in possesso di armi o tomi in grado di sferrare attacchi indiretti.

  Alcune armi possono essere usate sia in attacchi diretti che indiretti.
- **Attacco a lungo raggio (archi, ecc.): Raggio = 3 (o superiore)**
  Le armi a lungo raggio possono attaccare da due o più spazi di distanza. L'unità che attacca usando un'arma a lungo raggio può essere contrattaccata solo se il nemico è in possesso di un'arma di simile portata. Le armi a lungo raggio sono: la BALISTA, che può essere usata solo da arcieri e da cecchini, il tomo magico speciale con raggio d'attacco maggiore o uguale a 3 e l'arco lungo.

Finestra dei dati battaglia

L'informazione contenuta in questa finestra appare dopo che hai scelto l'arma da usare in un attacco. In questo modo, hai la possibilità di prevedere lo svolgersi del combattimento.

▲ Arma vantaggiosa ▼ Arma svantaggiosa
Vedi pagina 85.

- **PS:** Punti Salute
- **FOR (Forza):** L'entità del danno che l'arma causerà (x2 ndica due attacchi in un unico turno).
- **CLP (Colpo):** Le probabilità che il tuo attacco colpisca il nemico.
- **TRPL (Triplo):** Le probabilità di sferrare un attacco triplo.

Schermo della battaglia

Questo schermo riassume re informazioni contenute nella **finestra dei dati battaglia**. (ANIMAZIONE impostata su 1 o 2).

- **CLP:** Le probabilità che il tuo attacco colpisca il nemico.
- **DNN:** Il danno che provocherà il tuo attacco.
- **TRL:** Le probabilità di sferrare un attacco triplo.

Menu della mappa

Per accedere al **menu della mappa**, posiziona il cursore su uno spazio libero o su uno spazio occupato da un'unità che ha terminato il turno e premi il pulsante A. I. **menu della mappa** contiene alcuni comandi fondamentali.

UNITÀ

Visualizza le informazioni relative a tutte le unità presenti sul campo di battaglia.

- Sfoglia le pagine (ci sono 6 pagine in totale).
  Usa ◀ e ▶ sulla pulsantiera di comando ✚ (quando appare a schermo la barra lampeggiante).
  1. PERSONAGGIO
  2. ABILITÀ DI LOTTA
  3. ATTREZZATURA
  4. DAT PERSONALI
  5. LIVELLO ARMA
  6. SOSTEGNO
- Le unità sono elencate in ordine dal valore più a to a quello più basso in tutte le categorie. Posiziona la barra lampeggiante in cima alla lista e apparirà un cursore a forma di indice puntato. Utilizza questo cursore per scegliere la categoria in base alla qua e vuoi mettere in ordine i personaggi. Infine, premi il pulsante A per confermare.
- Visualizza lo stato dell'un tà.
  Posiziona la barra lampeggiante su un'unità e premi il pulsante R.
- Posiziona il cursore su un'unità visualizzata sullo **schermo della mappa**.
  Posiziona la barra lampeggiante su un'unità e premi il pulsante R.

STATO

Visualizza il nome del capitolo, l'obiettivo del cap to o, numero del turno in corso, fondi a disposizione, informazioni sulle unità alleate e nemiche e altre informazioni legate alla battaglia.

OPZIONI

Accedi alle impostazioni di gioco (usa ◀ ▶ sulla pulsantiera di comando ✚ per modificare le impostazioni di gioco). Quando hai terminato, premi il pulsante B per ritornare allo schermo precedente.

ANIMAZIONE:

Scegli tra 4 diversi tipi di impostazioni.

1: mostra l'animazione senza lo sfondo.
2: mostra l'animazione con lo sfondo.
No: disattiva l'animazione in battaglia.
UNITÀ: attiva l'animazione per singola unità.

Premi il pulsante A per consultare la lista delle tue unità. Scegli l'unità di cui vuoi modificare l'animazione e premi il pulsante A per modificarla. Premi il pulsante B per ritornare allo schermo precedente.

VELOCITÀ GIOCO:

Scegli la velocità di spostamento di tutte le unità presenti sullo schermo.

VELOCITÀ TESTO:

Scegli la velocità dello scorrimento dei messaggi di testo.

TERRENO:

Attiva (SÌ) o disattiva (NO) le informazioni sul terreno.

UNITÀ:

Visualizza dati relativi all'unità con Immagine (IMM) o fumetto (FUM), oppure disattiva la visualizzazione di questi dati.

BATTAGLIA:

Scegli di visualizzare la **finestra dei dati battaglia** in forma standard (NORM) o completa (COMPL), o di disattivare questa finestra (NO).

MOSTRA OBIETT. (Mostra obiettivo):

Attiva (SÌ) o disattiva (NO) la visualizzazione dell'obiettivo del capitolo.

ISTRUZIONI:

Attiva (SÌ) o disattiva (NO) la **finestra di istruzioni**, che nella fase iniziale del gioco spiega i comandi e le regole.

INFORMAZIONI:

Attiva (SÌ) o disattiva (NO) la **finestra di informazioni** a scorrimento.

CURSORE AUTOM. (Cursore automatico):

Se l'opzione è attivata (SÌ), il cursore verrà posizionato automaticamente sul personaggio principale all'inizio di ogni turno. Se l'opzione è disattivata (NO), il cursore verrà posizionato automaticamente sull'ultima unità mossa nel turno precedente.

FINE AUTOM. (Fine automatica):

Se l'opzione è attivata (SÌ), il turno si conclude automaticamente, dopo aver mosso tutte le unità alleate. Se l'opzione è disattivata (NO), per concludere il turno dovrai scegliere Fine dal menu della mappa.

MUSICA:

Attiva (SÌ) o disattiva (NO) la musica di sottofondo.

EFFETTI SONORI:

Attiva (SÌ) o disattiva (NO) gli effetti sonori.

COLORE FINESTRA:

Scegli tra 4 colori lo sfondo di tutte le finestre.

INTERR. (Interrompi)

Salva il gioco durante lo svolgersi di un capitolo. Vai a pagina 67 per ulteriori informazioni relative al salvataggio

FINE

Concludi il turno. Una volta scelto questo comando, il turno passa automaticamente al nemico.

Durata dello strumento

Ogni strumento può essere utilizzato per un numero limitato di volte. Una volta esaurito questo numero, lo strumento scompare. Controlla la durata dell'arma sullo **schermo degli strumenti** e in altri schermi durante il gioco.

Diminuzione dei valori

I valore relativo alla durata di uno strumento diminuisce ogni volta che l'arma colpisce un'unità nemica. I valore relativo alla durata di tomi magici e baliste diminuisce ogni volta che questi vengono usati, anche se non colpiscono il nemico.

Armi e strumenti nuovi

Acquista nuovi strumenti o armi quando trovi un emporio o un'armeria.

Dati degli strumenti

Premi il pulsante R sullo **schermo degli strumenti** per visualizzare i dettagli relativi agli strumenti. I valori visualizzati si riferiscono alle armi e ai tomi magici.

Livello arma: Il livello e gli attributi dell'arma, del tomo magico o del a bacchetta.

RGG (Raggio): Il raggio d'azione dell'arma, del tomo magico o della bacchetta.

PES (Peso): Il peso del'arma, del tomo magico o della bacchetta. Se questo valore è superiore al valore della costituzione del personaggio, allora la velocità con cui l'unità sferra l'attacco e con cui schiva quello avversario è ridotta.

FOR (Forza): La forza d'attacco dell'arma, del tomo magico o della bacchetta.

CLP (Colpo): La probabilità che l'arma, il tomo magico o la bacchetta colpiscano il nemico.

TRPL (Triplo): La probabilità che l'arma, il tomo magico o la bacchetta sferrino un attacco triplo.

Strumenti e nemici speciali

A volte, oltre alla lista di dati degli strumenti, troverai indicazioni riguardo alle unità contro cui un'arma o un tomo magico è più efficace. Combattendo contro queste unità, l'arma o il tomo magico provocherà danni maggiori del normale.

Il triangolo delle armi e la triade della magia.

Il triangolo delle armi e la triade della magia indicano i rapporti di affinità che esistono all'interno di ciascuna categoria. Questo tipo di affinità determina la forza dell'attacco e la probabilità di colpire in battaglia. Ad esempio, se scegli di attivare una spada ad una tua unità e di farla combattere contro un nemico che porta un'ascia, i valori relativi al tuo attacco e al tuo colpo aumenteranno, mentre quelli del nemico diminuiranno. Questi valori appaiono nella **finestra dei dati battaglia** (vai a pagina 80). Prima di lanciarti in un combattimento, ricordati di controllare l'effetto del triangolo delle armi e della triade della magia sui dati battaglia.

Preparativi di battaglia

Ad un certo punto del gioco, sarai in grado di accedere allo **schermo Preparativi** prima di entrare in battaglia. In questo modo, puoi stabilire se il tuo esercito è pronto per affrontare il nemico. Premi START su questo schermo per passare direttamente al campo di battaglia.

Schermo Preparativi

Scegli le unità

Puoi scegliere quali unità portare in battaglia per assistere i tuoi personaggi principali (le unità selezionate sono visualizzate a colori, mentre quelle non selezionate sono visualizzate in grigio. Il numero di unità che puoi schierare varia da capitolo a capitolo). Premi il pulsante A per scegliere un'unità (o annullare la scelta). Se vuoi scegliere le unità dalla lista delle unità, premi SELECT.

Organizza gli strumenti

Puoi scambiare gli strumenti fra unità oppure puoi sfruttare un mercante per trasportare o vendere strumenti. Una volta selezionata un'unità, apparirà un **menu di comandi**.

SCMB. (Scambia): Scambia gli strumenti tra le unità.

USA: Usa uno strumento.

TRASF. (Trasferisci): Dai o prendi degli strumenti dal mercante.

LISTA: Visualizza tutti gli strumenti delle unità e del mercante (gli strumenti che un'unità non può usare sono visualizzate in grigio).

VENDI: Vendi i tuoi strumenti.

TUTTO: Spedisci tutti gli strumenti dell'unità selezionata al mercante.

I comandi TRASF., VENDI e TUTTO sono presenti solo se hai già incontrato Merlinus e lo hai invitato ad unirsi al tuo gruppo.

Fortuna

Con questo comando hai la possibilità di controllare i risultati ottenuti in battaglia dal tuo esercito e di ricevere suggerimenti di tipo strategico (questo comando non è disponibile nella fase iniziale del gioco, quella di addestramento).

- **STATO:** Consulta la prestazione che hai conseguito in battaglia fino a quel momento.
- **STRATEGA:** Consulta le informazioni relative alla mente strategica del gruppo (il numero di ★ indica il suo livello in ogni categoria).
- **PREDIZIONE:** Ricevi suggerimenti di tipo strategico sul tipo di armi e di strategia da utilizzare nella battaglia che sta per iniziare (a volte, questo servizio è a pagamento).
- **LETTURA:** Consulta i livelli di sostegno tra le varie unità. Non puoi utilizzare questo comando se non sono presenti determinati personaggi.

Leggere la mappa

Prima di combattere, hai la possibilità di studiare la mappa della battaglia che sta per iniziare, selezionando CTRL MAPPA (controlla mappa) dal menu. Puoi vedere dove sono schierati i nemici, verificare la collocazione di armerie ed empori e cambiare lo schieramento iniziale delle tue unità.

- **VEDI MAPP (Vedi mappa):** Consulta la mappa, controlla le unità nemiche e verifica la collocazione di armerie ed empori (premi SELECT per tornare al menu precedente)
- **FORMAZIONE:** Modifica lo schieramento delle unità in campo (che non siano i personaggi principali).
- **OPZIONI:** Questo è lo stesso comando presente nel **menu della mappa**.
- **SALVA:** Questo è lo stesso comando presente nello **schermo dei Preparativi**.

Salvare il gioco

Salva il gioco dopo aver selezionato le unità ed aver organizzato gli strumenti (si tratta della procedura normale di salvataggio dei dati). Vai a pagina 67 per ulteriori dettagli riguardo al salvataggio dei dati.

Arena

Nell'ARENA puoi sfidare fino a tre avversari, utilizzando le unità che hai addestrato. Ciascun giocatore deve selezionare EXTRA dal **menu principale**, selezionare ARENA per accedere al menu e impostare le opzioni desiderate.

L'opzione ARENA sarà visibile solo dopo aver salvato dei dati di gioco di un capitolo completo.

Se è la prima volta che giochi nell'ARENA, scegli l'opzione SQUADRE e crea un tuo gruppo di unità.

Creare una squadra

Per creare una nuova squadra, seleziona FORMAZIONE dallo **schermo Squadre**. Quest'operazione è necessaria anche per poter fare una BATTAGLIA .N LINK.

FORMAZIONE

Crea una squadra, utilizzando i tuoi dati di gioco salvati. Con il cursore, seleziona NESSUN DATO e premi il pulsante A per confermare. Dallo **schermo dei dati salvati**, scegli un file da utilizzare e conferma la scelta con il pulsante A per accedere allo **schermo Preparativi**.

- **SC. UNITÀ (Scegli unità):** Scegli le unità che vuoi utilizzare come faresti per una missione standard. Quando hai terminato, premi START per accedere allo **schermo di inserimento nome**. Dopo aver dato il nome alla squadra, seleziona OK! e premi il pulsante A per confermare.

- **SCAMBIA:** Gestisci gli strumenti tra le unità, come faresti per una missione standard.
- **ANNULLA:** Ritorna allo **schermo dei dati salvati**.
- **LISTA UNITÀ:** Consulta la lista delle unità che hai scelto, come nel **menu della mappa**.
- **CAMBIA:** Cambia la posizione delle squadre nella lista delle squadre.
- **SCIOGLI:** Cancella una squadra dalla lista delle squadre.
- **MENU:** Ritorna al **menu dell'Arena**.

ALLENATI

Qui ti puoi allenare nell'ARENA sfidando il computer.

- Il computer userà una delle squadre che hai creato tu.
- Il computer controllerà tutte le squadre non controllate da te.

Per modificare il numero delle squadre da sfidare, utilizza le impostazioni ALLENATI dal **menu dell'Arena**. Scegli il numero delle squadre (2 SQU., 3 SQU. o 4 SQU.) e conferma con il pulsante A. Poi scegli la squadra che vuoi far combattere nell'Arena dalla lista sullo schermo. Allo stesso modo, scegli la squadra o le squadre da sfidare. Poi, premi START per accedere all'ARENA.

Per arrenderti, premi START e poi scegli SÌ.

BATTAGLIA IN LINK

La BATTAGLIA IN LINK è una **modalità di combattimento** utilizzabile da due fino a quattro giocatori. Sullo **schermo Battaglia in link**, imposta le opzioni desiderate e confermale con il pulsante A.

Prima di accedere alla BATTAGLIA IN LINK, collega le console Game Boy Advance utilizzando i cavi Game Link per Game Boy Advance (vedi pagina 92).

SFIDA UNA SQUADRA

Scegli le squadre da sfidare e inizia una battaglia in link nell'Arena. Quando tutti i giocatori hanno scelto la propria squadra e hanno confermato la scelta, apparirà lo **schermo del collegamento**. Il giocatore 1 controllerà che tutti i nomi delle squadre siano visualizzati e poi premerà START.

Se non vengono visualizzati tutti i nomi delle squadre partecipanti, controlla che i cavi siano collegati correttamente e ricomincia da capo la procedura.

Il giocatore che inizia per primo a giocare viene scelto a caso. Subito dopo, su ogni console apparirà lo Schermo dell'Arena, in cui si potranno leggere i nomi delle squadre partecipanti. Per iniziare, il Giocatore 1 dovrà premere START.

Errore di collegamento

Se durante il collegamento si verifica un errore, apparirà lo **schermo di Errore**. Controlla che il cavo Game Link per Game Boy Advance sia collegato correttamente e ricomincia da capo la procedura.

La modalità in link

In una BATTAGLIA IN LINK, il gioco procede in senso antiorario partendo dal primo giocatore. Posiziona il cursore sull'unità che vuoi fare attaccare per prima. Poi, scegli un'unità avversaria da sfidare. Dopo aver scelto l'arma per la tua unità, il combattimento inizia. Per arrenderti, premi START e poi scegli Sì.

Unità sconfitte

Le unità che perdono tutti i PS spariscono dallo schermo. Questo non condiziona in alcun modo i dati di gioco salvati del giocatore. Nelle battaglie in link, le unità non ottengono punti esperienza.

Risultati

In ogni battaglia, le squadre ottengono dei punti. Alla squadra che sopravvive fino alla fine, vengono assegnati punti supplementari. Premi il pulsante A per ritornare al **menu dell'Arena**.

LISTA UNITÀ: È la stessa lista che appare in altri punti del gioco.

MENU: Ritorna al **menu dell'Arena**.

CLASSIFICA

Qui puoi vedere la lista delle tue squadre, elencate dalla prima all'ultima, in base ai punti ottenuti in battaglia.

REGOLE

Imposta o modifica le regole dell'Arena. Usa ▲ e ▼ con la pulsantiera di comando ✚ per selezionare le voci di menu e scegli le impostazioni con ◀ e ▶ sulla pulsantiera di comando ✚.

NASC. UNITÀ (Nascondi unità): Se questa opzione è attivata, gli avversari non possono vedere le tue unità.

COND. VITT. (Condizioni vittoria): Le condizioni di vittoria determinano il modo in cui si vince la battaglia: sopravvivendo (SOPRAVV.) o per numero di punti ottenuti (PUNTI).

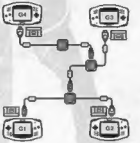
ARMA AUTOM.: Scegli se attivare o disattivare la scelta automatica delle armi.

Istruzioni per il collegamento

Materiale necessario

Game Boy Advance	Una console per giocatore
Cassette di gioco	Una cassetta per giocatore
Cavi Game Link per Game Boy Advance	Due giocatori: un cavo
	Tre giocatori: due cavi
	Quattro giocatori: tre cavi

Istruzioni per il collegamento



1. Assicuratevi che gli interruttori d'accensione di tutti i Game Boy Advance siano su OFF, quindi inserite le cassette di gioco negli appositi alloggiamenti.
2. Collegate i cavi Game Link fra di loro e alla presa collegamento esterno (EXT) di ogni Game Boy Advance.
3. Spostate gli interruttori d'accensione di tutti i Game Boy Advance su ON.
4. Adesso seguite le istruzioni per il gioco con più cassette.

- Collegate sempre il numero di Game Boy Advance corrispondente ai giocatori.
- Il giocatore che inserisce il connettore piccolo di colore viola nel suo Game Boy Advance sarà il giocatore 1 (G1).

Osservate la figura per il collegamento dei cavi Game Link ai Game Boy Advance (notate che il connettore piccolo è di colore viola mentre quello grande è grigio).

Risoluzione dei problemi

Nelle seguenti situazioni possono verificarsi dei problemi o può non riuscire il trasferimento dei dati di gioco:

- Quando si usano cavi diversi dai cavi Game Link per Game Boy Advance.
- Quando il cavo Game Link non è completamente inserito nel Game Boy Advance.
- Quando il cavo Game Link viene disinserito durante il trasferimento dei dati.
- Quando sono collegati più di quattro Game Boy Advance.
- Quando il cavo Game Link è collegato in modo errato.

Sistema di classificazione per età PEGI

Categorie di classificazione per età

NOTA: Vi sono differenze locali.

Descrizione del contenuto

Per maggiori informazioni sul sistema di classificazione PEGI (Pan European Game Information) visitare il sito:

http://www.pegi.info

Note

Note

Nintendo®

PRINTED IN GERMANY